
DAS TEST-MAGAZIN: KLAR • KRITISCH • KOMPETENT
PC PLAYER
48 TIPPS-SEITEN
GIANTS • SACRIFICE • HITMAN
ALICE • STAR TREK: DS9 – THE FALLEN
www.pcplayer.de
März 2001
DM 9,90
ÖS 80,- · SFR 9,90
LFR 240,- · HFL 12,50
LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-
ALLE NEUEN SPIELE
STAR TREK
Away Team: Knallharte Action-Strategie
Bridge Commander: Toller Raumschiff-Simulator
Dominion Wars: Taktische Flottenmanöver
60.000 DM JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL
100 AUSGABEN PC PLAYER!
ÜBER 700 PREISE
THEME PARK
DER EIGENE RUMMELPLATZ
MANAGER
Welche Fehler Bullfrog macht
GETESTET
HOSTILE WATERS
STUPID INVADERS
THEME PARK MANAGER
WORMS WORLD PARTY
BLAIR WITCH 3
STARPEACE
MOHO
ONI
PC PLAYER 3/2001 A
PC PLAYER 3/2001 B
Top-Demo
Mech Warrior 4
Demos
Patches
CD STARTEN: GO.EXE
BLACK
INTENSIV ANGESPIELT
& WHITE
Kurz vor der Vollendung: Der neueste Geniestreich von Peter Molyneux
TOP-DEMO
MECH WARRIOR 4
2 CDs
DEMOS: GUNMAN CHRONICLES • DER PATRIZIER 2 • ONI
ADLERTAG • MOHO • AMERICA • THREE KINGDOMS
VIDEOS: F1 RACING CHAMPIONSHIP • GOTHIC • WIGGLES
TOMB RAIDER FILM-TRAILER • CONFLICT DESERT STORM
ÜBER 1GByte Daten: 12 DEMOS • 8 VIDEOS • 33 PATCHES
DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
4 395075 809907 03
future verlag
Media with passion
B 90862 E
■ 2 CDS ■ DEMO: MECH WARRIOR 4 ■ SPECIAL: 100 AUSGABEN PC PLAYER ■ 60.000 MARK GEWINNSPIEL 3/2001
PC PLAYER

VORFREUDEN

Nun hat es uns also doch noch erwischt, das allseits gefürchtete, nachweihnachtliche Spieleloch. Wie unsere Testabteilung meldet, werden wir auch in den folgenden Wochen nicht gerade in spielerischen Highlights ertrinken. Stattdessen bietet dieser Monat aus spielerischer Sicht gerade mal gediegenes Mittelmaß. Dafür bleibt etwas mehr Muße, sich näher mit den kürzlich erworbenen Kleinoden zu beschäftigen. Um Ihnen dabei etwas zur Hand zu gehen – und bei der Gelegenheit vielleicht auch mal den Geldbeutel zu schonen – haben wir unseren Player´s Guide auf satte 48 Seiten aufgestockt.

Und dass Vorfreuden diesmal die größten Freuden sind, belegen eindrucksvoll unsere Vorabberichte. Denn dort lesen Sie Ausführliches über viel versprechende Newcomer, die teils schon in einer der nächsten Ausgabe Testreife erlangen werden: **Black & White, Gothic, Völker 2, Tropico, F1 Championship Racing, Diablo 2 Expansion** sowie **drei brandneue Star-Trek-Titel**. Kleiner Tipp: Überlegen Sie jetzt schon mal, wie Sie genügend Platz auf Ihrer Festplatte freibekommen. Und wenn wir schon von künftigen Leckereien schwelgen, verraten wir Ihnen auch gleich noch, welche technischen Wunderdinge Sie in den nächsten Monaten von den Hardware-Lötern erwarten dürfen.

»Schonen Sie Ihren Geldbeutel!«

Unser Blick schweift aber nicht nur in die Zukunft, aus gegebenem Anlass schwelgen wir auch ein bisschen in Nostalgie: Sie halten nämlich soeben die **100. Ausgabe der PC Player** in den Händen – eine kleine Ewigkeit in dieser schnelllebigen Branche. Daher haben wir eine große Rückschau der wechselreichen PC-Player-Geschichte samt angeschlossenem Gewinnspiel auf die Beine gestellt. Viele Spiele- wie Hardware-Hersteller sind dabei freundlicherweise in die Spendierhosen geschlüpft und haben weit über 700 Preise im Gesamtwert von rund 60 000 Mark springen lassen. Unser Dank ist umso größer, als wir ehrlich gesagt mit so viel Unterstützung gar nicht gerechnet hätten. Schließlich sträuben wir uns seit 1993 hartnäckig, unsere Artikel und Wertungen an die Werbeetats hochgehypter Titel anzuschmiegen. Dies erregt natürlich öfter mal den Unmut so manch verkannter Spielmacher – aber den werden wir auch weiterhin ertragen. Uferlose Berichterstattungen über potenzielle Megaseller, »Vorabtests« ohne Wertungen, hymnisch verklärende Previews und rhetorische Eiertänze um scheinbar unmoralische Spiele werden Sie jedenfalls auch in den nächsten 100 Ausgaben hier vergeblich suchen.

Versprochen
Ihr PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Jochen Rist, Thomas Werner, Luc Martin, Manfred Duy, Stefan Seidel, Angela Fischer, Udo Hoffmann.
Vorn sitzend (v.l.n.r.): Martin Schnelle, Joe Nettelbeck, Steffi Kußeler, Damian Knaus.

STUPID INVADERS

Intelligentes Leben im All? Nicht doch! Lernen Sie die Stupid Invaders kennen und lassen sich dieser Illusion berauben!

ab Seite 106

BLACK & WHITE



Black & White scheint tatsächlich fast fertig zu sein. Unseren Erlebnisbericht finden Sie

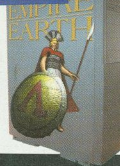
ab Seite 44

STAR TREK SPECIAL

Gleich drei neue Star-Trek-Spiele erwarten uns in diesem Sommer. Alles Wissenswerte über diese Titel lesen Sie

ab Seite 50

100. AUSGABE!



Unsere 100. PC Player feiern wir mit 18-seitigem Special und Riesen-Gewinnspiel! Weit über 700 Preise im Wert von 60 000 Mark warten auf Sie!



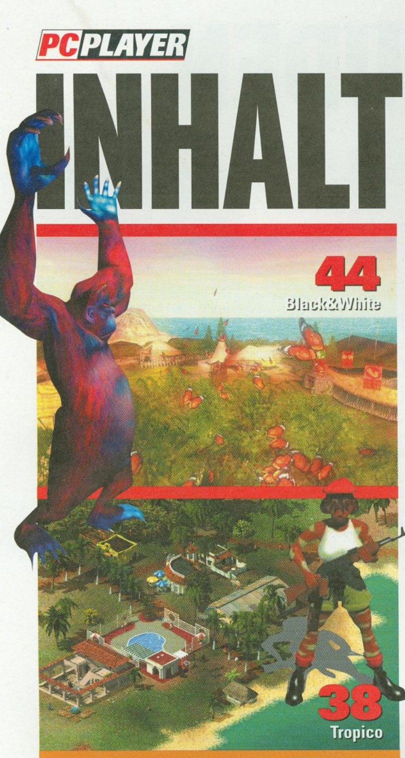
PC Player gehört zur internationalen PC-Gamer-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

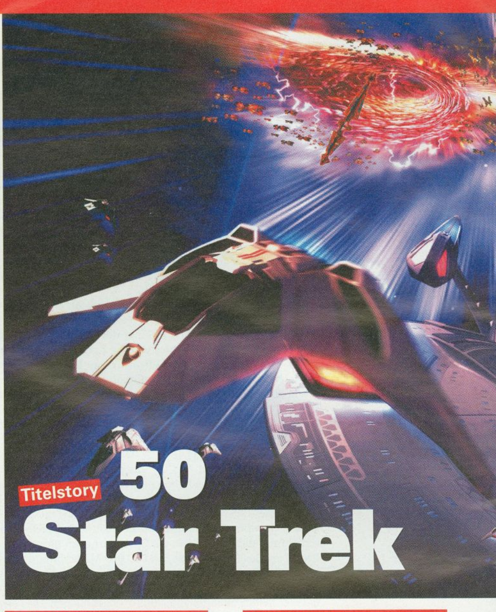
PC GAMER

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

PC PLAYER

INHALT







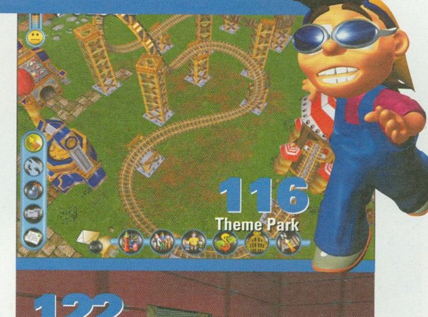
72
Special
100 Ausgaben
PC Player

Endlich enthüllt:
Das Design von
Microsofts Spieleconsole





SPIELETESTS



116 Theme Park



122 Oni

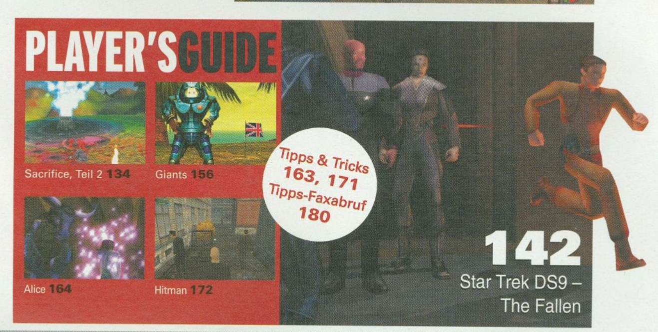


Stupid Invaders 106

110 Hostile Waters

RUBRIKEN

PLAYER'S GUIDE




MIGHTYGAMES

PC PLAYER

CD INHALT

Angesichts sage und schreibe 34 Patches und 11 Demos dürfte auch Ihr PC diesen Monat mal satt werden.

JEWELCASE-INLAY

Oops! Aufgrund eines Engpasses bei der CD-Produktion entfällt das CD-Inlay im .pdf-Format in dieser Ausgabe. Doch keine Panik: das wird selbstverständlich in der nächsten Ausgabe doppelt nachgeholt.

CD A

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Top-Demo: Gunman Chronicles

Demos:
America – no peace beyond the line
Der Patrizier 2
Three Kingdoms: Fate of the Dragon
Stunt GP

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Preview-Player:
F1 Racing Championship
Gothic
Trailer:
Conflict: Desert Storm
Runaway
Tomb Raider: The Movie
Wiggles

Special
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)
Editor zu Deud Ex
Editor zu No One Lives Forever

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe

Servicedateien
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
EiSA Internetzugangsoftware
Gamespy Arcade 1.0
Quicktime 4.1.2
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

CD B

Demo des Monats:
Mech Warrior 4

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Adlertag
FurFighters
Geheimnis der Druiden
MoHo ■ Oni ■ Raub

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
4x4 Evolution v1.2
Airfix Dogfighter v1.19
Battle Isle: Der Andosia Konflikt v166
Carmageddon TDR 2000 Nosebleed Pack Int.
Colin McRae Rally 2 v1.06
Combat Mission v1.1
C&C Alarmstufe Rot 2 v1.003
Daikatana v1.2
Diablo 2 v1.04
Dirt Track Racing SC v1.01
Giants 1.1
Half-Life v1.1.0.4 dt.
Hitman: Codenam 47 Service Pack 1a
Homeworld: Cataclysm v1.0.0.1
Insane Patch
No Escape Patch 2
Quake 3 Arena v1.27g
Panzer Elite v1.08b
Reach for the Stars v1.2
Sacrifice Patch 2
Sea Dogs v1.04
Serious Sam Demo Patch
Sudden Strike v1.1
Unreal Tournament v436
Warm Up! v1.0
X-Tension v2.0

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 3/2001,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

DEMO DES MONATS — *CD B*

MECH WARRIOR 4



Mal ehrlich: Was können Sie sich schöneres vorstellen, als in ferner Zukunft mit einem gigantischen Kampfroboter über Felder und Auen zu stapfen und dabei Gegner wie Szenerie gleichermassen in die Steinzeit zurückzuballern? Naja, einige wenige Dinge mögen unter gewissen Umständen schöner sein. Tatsache ist jedoch, dass Microsoft diese paradiesischen Zustände in Mech Warrior 4 überzeugender simuliert, als dies jemals zuvor gelungen ist. Tun Sie sich also was Gutes und versuchen Sie sich schon mal an der Demo, die einen dringend notwendigen Übungsmodus und ein frei konfigurierbares Einzelgefecht beinhaltet.

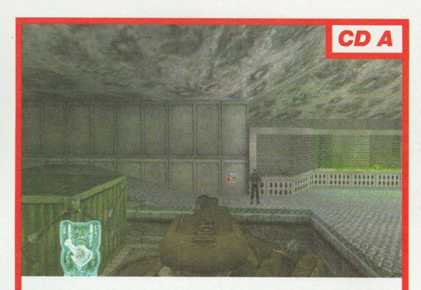
GENRE: Simulation **HERSTELLER:** Microsoft **ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 80 MByte; auf CD B



STUNT GP

»Stunt GP« ist eins von den Rennspielen, die auf Anhieb gefallen, weil sie so schnuckelig sind. Diesmal sind es ferngesteuerte Wagen, die Sie über zwei Rundkurse und einen Stuntkurs bewegen können, ähnlich wie bei »Revolt«. Sie steuern Ihr Autochen mit den Cursortasten, per Strg-Taste betätigen Sie einen Booster, der Batterieenergie verbraucht, dafür aber alles aus dem Motor herausholt. Setzen Sie diese Energie sparsam ein, sonst müssen Sie ihre Kiste in einer Energiezone (ähnlich wie eine Boxengasse) wieder aufladen.

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Team 17/Interplay
ERFORDERT: Pentium/233, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 22 MByte; auf CD A



GUNMAN CHRONICLES

Wenn Sie »No One Lives Forever« schon durchgespielt haben und sich nach einem anderen Einzelspieler-3D-Shooter sehnen, dann können wir Ihnen die »Gunman Chronicles« ans Herz legen, die in der Spieleflut des vergangenen Herbstes etwas untergegangen sind. Gunman überzeugte nicht nur mit reichlich effektgeladener Action, abwechslungsreichen Levels und einer spannenden Story, sondern beeindruckte vor allem mit gigantischen Zwischen- und Endgegnern. Doch genug des Lobes, überzeugen Sie sich anhand unserer Demo selbst.

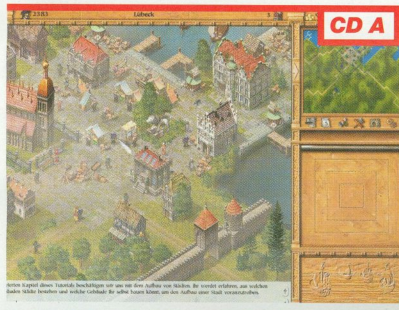
GENRE: Action **HERSTELLER:** Rewolf/Havas **ERFORDERT:** Pentium 133, 24 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 115 MByte; auf CD A



ADLERTAG

Angetreten zu dieser als Spieledemo getarnten, gemeinsamen Tauglichkeitsprüfung der deutschen Luftwaffe und der Royal Air Force! Hoch über den permanenten Schlechtwetterwolken Englands müssen Sie die präzise Beherrschung Ihres Jägers beim Schutz oder Abschuss äußerst detaillierter deutscher Bomberstaffeln beweisen. Erfolgreiche Kandidaten, welche sich nicht der Dienstverweigerung schuldig machen wollen, müssen sich natürlich anschließend die Vollversion kaufen.

GENRE: Simulation
HERSTELLER: Rowan/Empire
ERFORDERT: Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 100 MByte; auf CD B



DER PATRIZIER 2

Mit dem zweiten »Patrizier« hat Ascaron kurz vor Weihnachten bewiesen, dass der technische Fortschritt auch an Wirtschaftssimulationen nicht spurlos vorbeigehen muss. Mit hübschen Grafiken, einem Städtebau-Element und sogar Seeschlachten wird von der trockenen Zahlenjongliererei angenehm abgelenkt. Schnuppern Sie mit der Demo doch mal etwas Nordsee-Luft und lernen Sie die alten Hansestädte von schräg oben kennen.

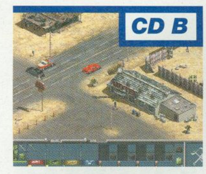
GENRE: Wirtschaftssimulation **HERSTELLER:** Ascaron/Infogrames **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 90 MByte; auf CD A



THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Prachtvoll-detaillierte Grafik, gelungene Animationen, nette Einfälle und historisches Ambiente: Erleben Sie aufregende Schlachten in einem längst vergangenen chinesischen Zeitalter!
»Age of Empires«-Kenner werden sich sehr schnell eingewöhnt haben, anderen sei das Training ans Kämpferherz gelegt. Beweisen Sie in dieser frühen Beta-Demo Ihr strategisches Geschick auf einer Zufallskarte oder bestreiten Sie zwei Missionen einer Kampagne.

GENRE: Echtzeitstrategie **HERSTELLER:** Overmax/Eidos **ERFORDERT:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 9x.**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 110 MByte; auf CD A



RAUB

Kein Wunder, dass die Verbrechensstatistik in der westlichen Welt langsam zurückgeht. Immer mehr Menschen mit Hang zu illegalen Aktivitäten verschaffen sich Ersatzbefriedigung mit einschlägigen Computerspielen. Um Nachschub für alle virtuellen Kriminellen sorgt jetzt Virgin mit »Raub«. Darin müssen Sie in einer simulierten Stadt geschickte Einbrüche planen und ausführen, komplett mit Werkzeugbeschaffung, Fluchtwagen und Ablenkungsaktionen. Bisher unbescholtene Bürger dürfen dank der vorliegenden Demo-Version schon mal probeklauen.

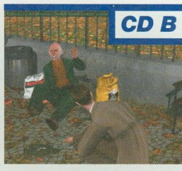
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Virgin/Interplay
ERFORDERT: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 100 MByte; auf CD B



MOHO

Auf dem Planeten Alpha 9 hat der Strafvollzug die Nase voll von ständig ausbrechenden und dazu noch teuren Häftlingen. Kurzerhand entfernt man deshalb deren Beine, ersetzt diese durch eine Energiekugel und lässt die Schurken zwecks Budgetausgleich vor laufenden Kameras gegeneinander antreten. Je nach Arena müssen sich die Gladiatoren in einem Wettrennen, einem Deathmatch oder in einer Geschicklichkeitsprüfung durchsetzen. Ob dieses Modell auch im nächsten Schwarzenegger-Streifen einsetzbar wäre, können Sie sich anhand unserer Demo überlegen.

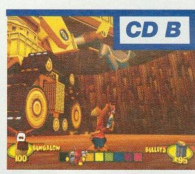
GENRE: Action
HERSTELLER: Lost Toys/Take 2
ERFORDERT: Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 75 MByte; auf CD B



DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN

Wenn eine Serie von mysteriösen Ritualmorden die Umgebung von London unsicher macht, dann ist das natürlich ein Fall für den Scotland Yard. Als Detective Brent Halligan seine Ermittlungen aufnimmt, kommt er einem geheimen Druidenorden auf die Schliche, der nur zu gerne die Weltherrschaft an sich reißen würde. Um dies zu verhindern, muss der Detective eine Reise in die Vergangenheit unternehmen. In der Demo zu diesem ambitionierten Adventure aus deutschen Landen dürfen Sie den armen Halligan bei seinen ersten Ermittlungen unterstützen.

GENRE: Adventure
HERSTELLER: CDV
ERFORDERT: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 80 MByte; auf CD B



FUR FIGHTERS

Die »Fur Fighters«, das sind sechs stofftierähnliche Wesen. Juliette, die Katze, Rico, der Pinguin, Roofus, der Hund und so weiter. Sie haben in dieser witzigen Demo die Möglichkeit, jeden dieser schießwütigen Gesellen kurz zu steuern und dabei herauszufinden, warum wir dieses Programm so witzig fanden, obwohl es auf den ersten Blick wie ein Kinderspiel wirkt. Laufen Sie durch eine Wohnung (aber Achtung, Sie sind winzig klein und sehen vom Küchentisch nur die Unterseite der Platte), erwehren Sie sich zahlreicher Wölfe und wundern Sie sich nicht, wenn demnächst der Tierschutzverein bei Ihnen klingelt.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Bizarre Creations/Acclaim
ERFORDERT: Pentium II/300, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 85 MByte RAM; auf CD B

ONI

Mit Konoko, der Frau für alle Fälle, der Spezialistin mit dem glatten Haar und der geschmeidigen Figur, erhalten wir in dieser Demo Einblick in den Agentenalltag. Durchlaufen Sie aber vorher unbedingt das Tutorial, denn der Kommandos sind viele, etwas Übung äußerst wichtig. Danach wird ein Lagerhaus des Syndikats untersucht. Das Syndikat ist eine Nachfolgeorganisation der Mafia und plant Übles. Wie es sich gehört, werden im Lagerhaus alle möglichen Arbeiter beschäftigt, die mit Freuden kleine, schwache Frauen verprügeln, gegen durchtrainierte, übermenschlich starke Agenten aber ziemlich schlecht aussehen. Die Verbindung von Shooter und Prügelspiel ist allerdings sehr ungewöhnlich. Wundern Sie sich nicht über die Installation: Das Programm wird direkt von der CD aus in ein temporäres Verzeichnis entpackt, startet automatisch und löscht sich nach Beendigung von alleine wieder. Als Alternative können Sie die Datei ONI_DEMO.EXE im Demo-Verzeichnis der CD auch manuell in ein Verzeichnis Ihrer Wahl entpacken und von dort aus starten. **(uh/st/luc)**



GENRE: Action **HERSTELLER:** Bungie/Take 2 **ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 120 MByte; auf CD B

Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.



PCPLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehende Adresse.



Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München



VIDEO DES MONATS — CD A

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Schon wieder begab sich unser Redaktionsraser Udo für unsere Leser in Gefahr. In Monaco, Spa und anderen Stationen des Formel-1-Zirkus setzte er sich trotz seiner Erkältung in einen Rennboliden. Dies alles, damit es so aussieht, als hätten wir tatsächlich schon eine lauffähige Version von Ubi Softs heiss erwarteter Simulation angetestet. Hätten Sie den Schwindel von alleine bemerkt?



GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Planet Moon/Interplay **INTERNET:** www.interplay.com/giants

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Auch diesen Monat erfahren Sie in den Multimedia-Leserbriefen wieder die erschreckende Realität hinter den ewig lächelnden Redakteursportraits. Zudem enthüllt Skandal-Thomas die vertuschten Folgen des Computerspielens auf die Gesellschaft, interviewt Täter wie Opfer und nimmt zum Schluss auch noch Stellung gegen die alltägliche Gewalt in vielen PC-Spielen.



PCPLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 2/2001
Heft-Highlights
Preview: Neverwinter Nights
Preview: F1 Racing Simulation
Special: Spiele-Ausblick: Die Knaller 2001
Nachspiel: Deus Ex
Im Test: Adlertag
Im Test: America: No peace beyond the line
Im Test: Giants
Im Test: Quake 3 Team Arena
Hardware: Pentium 4 vs. Athlon Thunderbird
Hardware: Creative DAP Jukebox
Player's Guide: Tomb Raider: Die Chronik
CD-Highlights
Vollversion: Myth
Exklusiv-Demo: Serious Sam
Test-Player: Counter-Strike

PC PLAYER 1/2001
Heft-Highlights
Preview: Z: Steel Soldiers
Preview: Throne of Darkness
Special: Online-Spiele
Special: Jahresrückblick 2000
Nachspiel: GP 3
Im Test: Alice vs. Lara
Im Test: Counter-Strike
Im Test: Colin McRae Rally 2
Im Test: Mech Warrior 4
Hardware: PC im Eigenbau
Hardware: CPU-Kühler
Player's Guide: Escape from Monkey Island
CD-Highlights
Vollversion: Ultima Online - Renaissance
Special: Counter-Strike 1.0
Test-Player: Colin McRae Rally 2
Test-Player: No One Lives Forever

PC PLAYER 13/2000
Heft-Highlights
Preview: Diablo 2 Expansion
Preview: Emperor: Battle for Dune
Special: Wünsche für den Gabentisch
Nachspiel: Diablo 2
Im Test: Call to Power 2
Im Test: Escape from Monkey Island
Im Test: FIFA 2001
Im Test: No One Lives Forever
Hardware: Grafikkarten
Hardware: Eingabegeräte
Player's Guide: Rune
CD-Highlights
Vollversion: Deathtrap Dungeon
Top-Demo: Rune
Test-Player: Hitman: Codename 47
Test-Player: Insane

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

SPIELENEWS

EINBRUCH-SIMULATION

DIEBE OHNE HIEBE



Als Erstes müssen Sie natürlich das Tor knacken. (Der Clou 2)

In der Nacht der Dieb am meisten lacht! (Der Clou 2)

Lange in der Entwicklung, nähert sich nun **Der Clou 2** seiner Fertigstellung. Durch möglichst spektakuläre und gut ausgeführte »Brüche« machen Sie sich einen Namen in einer fiktiven Stadt, die ein wenig an den Film »Dark City« erinnert. Neben 20 verschiedenen Zielen, die fette Beute versprechen, können Sie auch viele andere der 70 Gebäudetypen berauben. Natürlich sollten Sie vorher ein paar schwere Jungs aussuchen, von denen mehr als 60 in der Stadt wohnen. Und ein Fluchtfahrzeug benötigen Sie ebenfalls, wobei Vehikel vom Lkw bis zum Sportwagen »besorgt« werden können.

Ob das alles etwas taugt – wir werden es spätestens Mitte März erfahren. Den Bericht erhalten Sie hoffentlich noch vor unserer Einbuchtung. **(mash)**

Der Clou 2 – Fakten
Hersteller: JoWood Productions
Genre: Einbruch-Simulation
Termin: März 2001
Internet: www.jowood.com

ECHTZEIT-STRATEGIE

DER DRITTE MYTHOS

Eine der neuen Einheiten – über die leider noch nichts bekannt ist. (Myth 3)

Nicht Bungie Software, sondern das bisher unbekannte Studio Mumbo Jumbo wird **Myth 3** entwickeln. Tausend Jahre vor den anderen beiden Teilen angesiedelt, soll sich an den Einheiten jedoch nicht allzu viel verändern. Eine Rasse ist auch schon bekannt, nämlich der Trow, der mit schwerer Rüstung und Schwert bewaffnet das Schlachtfeld unsicher macht. Für Einzelspieler stehen 25 Missionen bereit, die man nur auf einer Seite spielt, Sie können also nicht in die Rolle der Bösewichter schlüpfen. Auch die Truppen werden jetzt dreidimensional dargestellt, was noch bessere Interaktion mit der Umgebung ermöglichen soll. **(mash)**

Myth 3 – Fakten
Hersteller: Mumbo Jumbo/Take 2 Interactive
Genre: Echtzeitstrategie
Termin: 2002
Internet: www.godgames.com

KURZ NOTIERT

- **Cryo Interactive bastelt am Nachfolger zu Dune. Das neue Spiel soll zu einem Drittel aus Adventure-Elementen und zu zwei Dritteln aus Action bestehen.**
- **Auf der Egosoft-Webseite finden Sie den Download X-Tension 2.0. Damit wird die Erweiterung noch mal erweitert.**
- **Topwares Compilation Gold Strategy Games kommt nun auch in der CD-Version.**
- **freeloader.com bietet jetzt Creatures zum kostenlosen Download an.**

ACTIONSPIEL

STAR-WARS-ACTION

Na bitte, es kommt doch noch was von LucasArts für den PC. Der Nintendo-64-Titel **Battle for Naboo** soll schon im März herauskommen. Dieser Quasi-Nachfolger zu »Star Wars: Rogue Squadron« lässt Sie mit einem Naboo-Fighter gegen die Handelsföderation kämpfen. In 15 Missionen fliegen Sie durch das All und über Naboo, dabei schlagen Sie sich mit anderen Schiffen und Bodentruppen herum. Entwickler Factor 5 soll auch an der PC-Umsetzung beteiligt sein. Das Bild stammt von der N64-Version. **(mash)**

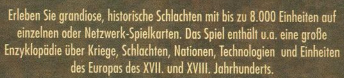
Star Wars: Episode 1 - Battle for Naboo – Fakten
Hersteller: LucasArts
Genre: Actionspiel
Termin: März 2001
Internet: www.lucasarts.com



Bodenangriffe stehen ebenfalls auf dem Programm. (Battle for Naboo)

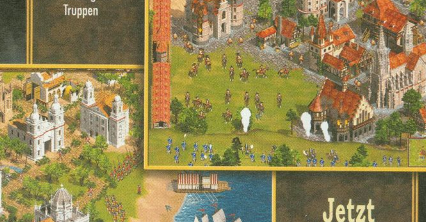
Cossacks
- European Wars

Eine neue Ära beginnt...



Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preußen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet



Jetzt im Handel!

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: **www.cossacks.de**



- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen



Cossacks "... besticht durch die Liebe fürs geschichtliche Detail" Computer Bild 26/2000 TESTSIEGER

"Großartig sind die Kampfformationen." Note: 1,68 Computer Spiele (01/2001)

"... technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert." PC ACTION (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." Gamblexx (12/2000)



SPIELENEWS

KOMMENTAR



Thomas Werner

Wie Klageweiber jammern derzeit fast alle Hersteller über ach so schlechte Verkaufszahlen. Das Jahr 2000 sei ein echtes Desaster gewesen, der PC als Spielemaschine offenbar tot, so die verheerende Diagnose. Und: Für den PC lohne sich die Spiele-Entwicklung doch überhaupt nicht mehr, wenn erst die Xbox da ist, würde man nur noch für diese Wundermaschine programmieren. Tja, die Welt ist schon grausam: Da geben sich die Entwickler solche Mühe, immer neue Fortsetzungen und Plagiate erfolgreicher Titel auf den Markt zu werfen, und – welch Wunder – keiner will sie haben. Auch an hochkomplex zu bedienenden

»Selber schuld.«

3D-Strategiespielen mit Verwirr-Garantie gingen die Kunden achtlos vorbei. Herr, lass Hirn vom Himmel regnen! Mit einer Flut von monatlich 40 bis 60 mittelprächtigen Spielen verstopfen sich die Firmen selbst die Verkaufskanäle. Wirkliche Top-Produkte blieben während der vergangenen zwölf Monate eine rare Ausnahme. Bis auf einige Rollenspiele wird dieser Jahrgang zurecht rasch in Vergessenheit geraten. Es mangelt nicht an Spielern, sondern an interessanten Spielen. Auch bei den vermeintlich im Trend liegenden Konsolen wird dauerhaft nur derjenige Umsatz machen, der die Spieler gut unterhält. Und sogar wenn irgendwann all die Xboxen und PlayStations dieser Welt auf den Sondermülldeponien vor sich her gammeln, wird noch immer auf dem PC gespielt werden, garantiert.

STAR TREK



Gleich drei neue Star-Trek-Spiele kommen mit Warp 9. Strategie, Taktik und Simulation ab

Seite 50

BLACK & WHITE



Wird's was, wird's was? Wir besuchten Peter Molyneux und spielten Black & White an.

Seite 44

F1 RACING CHAMPIONSHIP



Und noch ein Vorort-Besuch: Ubi Soft hängt mit F1 Racing Championship GP 3 dicht am Spoiler.

Seite 64

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

DAS EIGENE SPIEL

Wer träumt nicht davon (zumindest hin und wieder), sein eigenes Spiel zu programmieren? In **Software Tycoon** können Sie dies zumindest virtuell tun. Damit Sie sich nicht mit den Hindernissen moderner Programmierung samt der mittlerweile notwendigen Riesen-Budgets herumärgern müssen, fangen Sie im Jahre 1980 an. Außer um die Entwicklung kümmern Sie sich um Produktion, Verkauf und Marketing. Zwei Computerspieler machen es Ihnen nicht unbedingt leichter, aber wie üblich dürfen Sie Ihren Kontrahenten Knüppel zwischen die Beine werfen. Etwa in Form von Viren, die Sie in die gegnerische Software einschleusen. **(mash)**

Software Tycoon – Fakten
Hersteller: Blackstar Interactive
Genre: Wirtschafts-Simulation
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.black-star.de, www.software-tycoon.com



Das passiert mit schlechten Spielen: Sie vergammeln im Lager. (Software Tycoon)

ACTION-STRATEGIE

KALTER KRIEG GANZ HEISS

Auch mit diesem Spiel werden Sie in die Vergangenheit versetzt, diesmal ins Jahr 1985, als der Kalte Krieg noch fröhlich vor sich hin tobte. An **Operation Flashpoint – Cold War Crisis** erinnert sich sicherlich der eine oder andere, sollte es doch schon vor Jahren bei Interactive Magic erscheinen. Die Programmierer waren in der Zwischenzeit nicht untätig, sondern verfeinerten die Grafik sowie die Steuerung.

In über 30 Missionen steuern Sie bis zu zwölf Soldaten durch die Gegend, wobei Sie jedes herumstehende Fahr- und Fliegzeug benutzen können und müssen. Ein gewagtes Spielprinzip, ist doch DID schon mit dem ähnlich gearteten »Wargasm« kräftig auf die Nase gefallen. Doch wir wollen nicht zu früh urteilen, denn die aktuelle Preview-Version sieht schon ganz gut aus. Noch vor Juni rechnen wir mit der Testversion. **(mash)**

Operation Flashpoint - Cold War Crisis – Fakten
Hersteller: Bohemia Interactive/Codemasters
Genre: Action-Strategie
Termin: Mai 2001
Internet: www.codemasters.com



Ob in einem schwerbewaffneten Helikopter oder einem schicken Panzer: Sie haben die Wahl. (Operation Flashpoint)

ECHTZEIT-STRATEGIE

KFOR AM PC



So ist es richtig: Humanitäre Einsätze in den Tropen. (Conflict Zone)

Nicht Geringeres als die Verteidigung der Schwachen und Unterdrückten steht in **Conflict Zone** (ehemals »Peacemakers«) auf dem Programm. Als Truppen der ICP (eine Art UNO) fliegen Sie in Krisengebiete und entschärfen dort die Situation – notfalls mit Waffengewalt. Schon nach nur wenigen der vier bis fünf Missionen umfassenden Szenarien bekommen Sie heraus, dass eine Terroristen-Organisation namens Ghost hinter dem ganzen Schlamassel steckt. Übrigens können Sie auch auf Seiten von Ghost spielen. Ein interessantes Element sind die Kommandanten, denen man Aufgaben delegieren kann, etwa die Verteidigung der Basis. Im Übrigen müssen Sie auch auf die Medien achten, denn Reporter sind immer dabei. Denen darf natürlich nichts passieren – und sie müssen auch positiv berichten. **(mash)**

Conflict Zone – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: April 2001
Internet: www.ubisoft.de

ACTIONSPIEL

AUTOKLAU IN 3D

Noch ein Spiel, das in die dritte Dimension wechselt: **Grand Theft Auto 3** wird komplett dreidimensional dargestellt, auf Wunsch dürfen Sie auch die klassische Top-Down-Perspektive einstellen. 40 neue Fahrzeugtypen warten auf den gewieften Autoknacker, der in drei Stadtteilen agiert – die Stadt soll übrigens große Ähnlichkeit mit New York haben. Falls sich gerade kein Wagen findet, benutzen Sie auch öffentliche Verkehrsmittel wie die U-Bahn oder den Bus; ob Sie da schwarzfahren können oder ein Ticket brauchen, wissen wir zum Redaktionsschluss noch nicht.

Dank des nicht-linearen Spielverlaufs sollen Sie Ihre Aufträge, die auch Ausflüge mit Scharfschützengewehr oder Verfolgungsjagden zu Fuß umfassen, in beliebiger Reihenfolge absolvieren können. Die hier abgebildeten Bilder stammen von der eher herauskommenden PlayStation-2-Version, die PC-Variante folgt ein Quartal später. **(mash)**

In 3D und jetzt auch öfters zu Fuß: Grand Theft Auto 3.



Ach, was ein schöner Sonnenaufgang – vor allem mit einem geklauten Auto! (Grand Theft Auto 3)

Grand Theft Auto 3 – Fakten
Hersteller: DMA Design/Take 2 Interactive
Genre: Actionspiel
Termin: 1. Quartal 2002
Internet: www.take2.de

KOMMENTAR



Udo Hoffmann

In Deutschland besitzen wir die bewunderungswürdige BPjS, die sich immer um die Zukunft der Jugend und eine blitzsaubere Spielkultur sorgt. Denn wir wissen ja alle, dass unser Nachwuchs vor der Einführung von TV und PC aus lauter kreuzbraven Tugendbolden bestand, die noch nicht mal wußten, wie man das Wort Straftatbestand überhaupt buchstabiert. Und doch klafft bei näherer Betrachtung eine große Lücke im Schutzwall, den die BPjS um die Republik gezogen hat. Sind Formel-1-Spiele mit Michael Schumacher wirklich ein Vorbild für die deutsche Jugend? Ein Mensch, der mit umweltschädigendem

»Neid, Missgunst, Chaos.«

Bleifuß stupide im Kreis fährt und über ein amoralisch hohes Einkommen verfügt? Und was ist mit »Need for Speed«? Dort fährt man teure Wagen, die für das Gros der Bevölkerung ein Leben lang unerreichbar sind. Neid und Missgunst auf die Besserverdienenden sind die Folge.

Es ist eindeutig: Die BPjS muss umdenken. Wenn unser Land nicht in Kürze im Chaos und Geschwindigkeitsrausch versinken soll, muss eine Indizierung von Rennspielen her. Anderenfalls ist der Anstieg der Verkehrsopfer-Zahlen ebenso unvermeidbar wie der Niedergang der Sonntagsfahrer-Kultur.

So, und in der nächsten Ausgabe erkläre ich Ihnen dann, warum auch Golfsimulationen und Fußballmanager samt und sonders indiziert werden müssen.

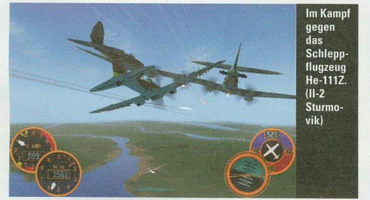
SIMULATION

BETON FLIEGT DOCH!

Noch vor Sommeranfang tritt mit **Il-2 Sturmovik** eine der wenigen noch verbleibenden Flugsimulationen an den Start. Nicht weniger als 17 verschiedene Typen fliegen Sie hier, darunter die namensgebende Iljuschin Il-2 (bei den Russen damals als »Fliegender Panzer« bekannt) und die MiG-3, aber auch P-39 und Me-109. An der Ostfront des Zweiten Weltkriegs kämpfen Sie also sowohl für die Deutschen als auch die Sowjets.

Neben einer Menge an Bodenzielen – wie Panzern und Schiffen – dürfen Sie massenweise verschiedenes Fluggerät vom Himmel putzen, darunter Prototypen wie die Me-189 oder den gigantischen Lastensegler Me-323. Sogar die aus zwei Maschinen bestehende He-111Z befindet sich unter den 35 KI-Fliegern. So oder so erwarten wir eine mehr den Realismus als den Fun-Aspekt ansprechende Simulation – geneigte Hardcore-Flieger kramen schon mal wieder die Fliegerjacke und Lederhaube aus der Militär-Kiste! **(mash)**

Il-2 Sturmovik – Fakten
Hersteller: Maddox Games/Blue Byte
Genre: Simulation
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.bluebyte.de



Im Kampf gegen das Schleppflugzeug He-111Z. (Il-2 Sturmovik)

ACTION-ADVENTURE

EIN TRAUM IN EINEM TRAUM

Cyprien ist kein normaler Junge. An seinem Geburtstag starben die Eltern, was diesen Tag nicht wirklich zu einer Freude für ihn macht. Daher schmeißt er seine Geburtstagsparty, schließt sich in seinem Raum ein und verdammt Freunde wie seine eigene Vorstellungskraft. Passenderweise erfüllt sich dieser Wunsch, und er kommt in eine zerstörte Umgebung, die wieder aufgebaut werden muss.

Über 100 Charaktere bevölkern diese Traumwelt, in der er nicht nur seinen eigenen Ängsten, sondern auch denen seiner Freunde widerstehen soll. Das Rätsel-Action-Verhältnis in diesem Action-Adventure wird 40 zu 60 betragen, es gibt also viel zu tun. **Evil Twin** wird von Ubi Soft als inoffizieller »Rayman 2«-Nachfolger angesehen, wir rechnen also mit phantasievollen Welten und niedlicher Grafik. **(mash)**

Evil Twin – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: März 2001
Internet: www.ubisoft.de



Was kann uns diese nette Dame wohl sagen? (Evil Twin)

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z







INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

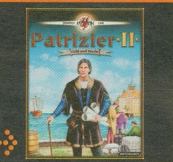
AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

No One Lives Forever



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3531
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Patrizier II



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3396
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Gunman Chronicles

AB SOFORT

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4537
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Mech Warrior 4

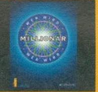



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3953
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Diablo II L. E.		DM 89.95
Dirt Track		DM 79.95
Der Meistertrainer		DM 89.95
Der Patrizier 2		**DM 89.95**
Die Flucht v. Monkey Island		**DM 89.95**
Die Gilde	MAI 01	DM 89.95
Die Siedler 4	FEB 01	**DM 79.95**
Die Sternenfahrer v. Catan		DM 74.95
Die Völker 2	MÄRZ 01	DM 89.95
Donald Duck Quack Attack		DM 69.95
Dschungelbuch/Groove Par.		DM 59.95
Ducati		DM 59.95
European Super League		DM 59.95
F1 Championship S2000		DM 79.95
F1 Official Team Manager		DM 79.95
F1 Racing Championchip		DM 89.95
FIFA 2001		**DM 89.95**
Frontschweine		DM 79.95
Star Trek DS9 The Fallen		DM 79.95
Galaga - Target Earth		DM 34.95
Gamemaker 2000 Pro		DM 89.95
Grand Prix 3		DM 89.95
Giants		DM 69.95
Gorasul: Lost Souls	MÄRZ 01	DM 79.95
Gothic	MÄRZ 01	DM 79.95
Gunman Chronicles		DM 69.95
Gunman Chronicles uncut		DM 69.95
Gunship		DM 79.95
Gunlok		DM 79.95
Half Life Gen. Pack V2		DM 49.95
Heavy Metal FAKK2		DM 79.95

Three Kingdoms	MÄRZ 01	DM 89.95
Heroes Ch. Warlords Wastel	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Conquest Under	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Master Element	JAN 01	DM 44.95
Heroes Ch. Clash Dragons	JAN 01	DM 44.95
Herrscher des Olymp:Zeus		DM 89.95
Hitman-Codename 47		DM 79.95
Homeworld II Cataclysm		**DM 54.95**
Hugo d. Geh. d. kik. Sonnen.		DM 49.95
Icewind Dale Add-On	FEB 01	DM 49.95
In Cold Blood		DM 79.95
Industriegigant 2	APRIL 01	DM 89.95
Insane		DM 79.95
Invasion Deutschland		DM 54.95
Jagged Alliance 2 1/2		**DM 69.95**
Kicker 2		DM 69.95
Kleopatra Königin d.Nils		DM 44.95
Kiss Psycho Circus		DM 79.95
MB Truck Racing		DM 79.95
Messiah: Mission	FEB 01	DM 39.95
Metal Gear Solid		DM 69.95
Metal Gear Solid/englisch		DM 79.95
MoHO		DM 79.95
Monkey Island Collection		DM 29.95
Moorhuhnjagd 2		DM 24.95
MS Casino Mirage Resorts		DM 54.95
MS Mech Warrior 4.0	JAN 01	DM 89.95
MS Starlancer		DM 79.95
MS Crimson Skies		DM 79.95
MS Mega Racing Games		DM 54.95
NBA Live 2001		DM 89.95

Wer wird Millionär?



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3814
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Techno Mage



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD2779
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Theme Park Manager



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4687
Release: JAN 01
DM 89.95

Tomb Raider 5

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3984
ERHÄLTLICH
DM 84.95

Star Trek DS9 The Fallen

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3615
ERHÄLTLICH
DM 74.95

Call to Power II

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3577
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Black & White

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3581
MÄRZ 01
DM 99.95

B17 Flying Fortress II



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD2920
ERHÄLTLICH
DM 74.95

Battle Isle IV



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3279
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Joypad X 6-32 M		DM 29.95
LR 360 Modena Pro		DM 189.95
LR 360 Modena		DM 129.95
LR Ferrari FFB m. Pedale		DM 239.95
LR Ferrari m. Pedale		DM 99.95
3D Prophet II GTS		DM 829.95
3D Prophet II MX		DM 339.95
LR R4 Force Wheel		DM 239.95
Maxi Sound Muse		DM 79.95
Top Gun Fox 2 Pro		DM 89.95
Top Gun Afterburner		DM 139.95
Top Gun FFB Afterburner		DM 219.95
MS Game Voice Hawk USB		DM 99.95
Game Gallery 2		DM 39.95
4x4 Evolution		DM 69.95
Adlertag		DM 69.95
Age of Empire II Conquerer		DM 54.95
AoE II: Kimben und Teutonen		DM 29.95
Amerika		DM 69.95
Autobahn Raser 3		DM 54.95
Aikens Artifact		DM 79.95
Aladdin Nasiras Rache Jr.		DM 69.95
Alice		DM 89.95
Anachronox	FEB 01	DM 74.95
Army Men Sarges Heroes		DM 59.95
Anstoß Action	APR 01	DM 69.95
B17 Flying Fortress II		DM 74.95

Baldur`s Gate 2		**DM 79.95**
Battle Isle IV		**DM 89.95**
Battleship 2		DM 69.95
Biathlon 2000 Die Trophy		DM 39.95
Black & White	MÄRZ 01	DM 99.95
Blair Witch Project 2		DM 54.95
Bleifuss Offoad		DM 84.95
C&C AlarmRot 2		**DM 89.95**
C&C AlarmRot 2	englisch	DM 89.95
Call to Power 2		DM 74.95
Startopia	FEB 01	DM 79.95
Carmageddon TDR 2000		DM 79.95
Cultures Entd. Vinlands		DM 79.95
C&C 3 Megabox		DM 79.95
Chicken Run		DM 84.95
Colin McRae Rally2.0		**DM 79.95**
Ford Racing 2001		DM 39.95
Dark Projekt 2		DM 79.95
Dave Mirra Freestyle BMX		DM 69.95
Delta Force 3 Land Warrior		**DM 89.95**
Desperado	MÄRZ 01	DM 89.95
Demonworld II		DM 79.95
Deus Ex		DM 89.95
Die Sims		DM 89.95
Die Sims: Das volle Leben		DM 39.95
Dino Crisis		DM 69.95
Diablo II		DM 89.95

Portofreie Sonder-Lieferung*



Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen





Bundle – all inklusive

AB SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich



LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- Mit »House Party« kommt im Frühjahr ein neues Add-on für Die Sims.
- CDV kündigt den 3D-Shooter Psychotoxic an.
- John Carpenters Klassiker Das Ding wird als PC-Spiel umgesetzt.
- Neueste Ankündigung aus dem X-Com-Universum: Das Actionspiel X-COM: Enforcer. Unklar ist, ob es sich dabei um »X-Com: Alliance« handelt.
- Mit neuer Grafik-Engine kommt Heroes of Might & Magic 4. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.

Neue Unreal-2-Bilder


Schick, nicht? Die neue Engine soll 150 bis 200 Mal detaillierter sein als Unreal.

Mit unglaublichen Polygonzahlen wird nach Herstellerangaben die neue **Unreal-2**-Engine aufwarten, nämlich mit 150 bis 200 Mal so vielen Dreiecken wie »Unreal«, welches ja auch nicht gerade an Detailarmut litt. Das ist unter anderen dank T&L möglich. Die Texturenfeinheit soll ebenfalls zunehmen, das Maximum wird bei 2048 mal 2048 Punkten liegen. Die Programmstruktur soll einfacher werden, um das Lizenzgeschäft anzukurbeln.



NACHSCHUB FÜR SUDDEN STRIKE

Sudden Strike Forever, das Add-on zu CDVs erfolgreichem Echtzeit-Strategiespiel enthält neben vier Einzelspieler-Missionen zehn Multiplayer-Aufträge, außerdem findet sich ein Karten- und Missions-Editor. 30 neue Einheiten wie Mörser oder der Hetzer-Panzer. Jahreszeiten werden simuliert, dazu gibt es Wüstenszenarien. Die Wegfindungs-Routine soll ebenfalls verbessert werden.

Optisch scheint sich nicht viel zu tun: Das Add-on zu Sudden Strike.





Uiuiui, eine Kampfmade! Jetzt nur nicht die Nerven verlieren!

Online-Adventure

Ein klassisches 2D-Adventure? Und das umsonst? Die Webseite **www.pepworks.com/pep.html** bietet genau das, nur müssen Sie es auch online spielen. In unserer Redaktion hat »Leos großer Tag« jedenfalls für einige Stunden lang wichtige Schlüsselpunkte blockiert; auf Sprachausgabe und sonstigen Schnickschnack müssen Sie zwar verzichten, aber witzig ist es allemal.

Videos bei Topware

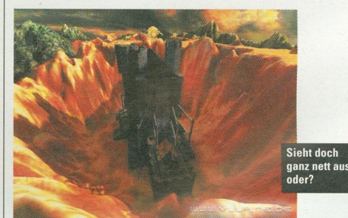
Topwares Action-Strategie-Mix **Iron Dignity** bekommt nicht ganz unaufwändige Zwischensequenzen spendiert. Rund 40 Minuten Videos führen die Geschichte fort, 22 Schauspieler übernehmen dabei die Rollen der Spielcharaktere. Um das SF-Szenario überzeugend in Szene zu setzen, bedienen sich die Produzenten des Blue-Screen-Verfahrens. Damit greift Topware eine fast schon in Vergessenheit geratene Technik auf; die meisten Spieleentwickler verzichten mittlerweile auf Realfilme. Die sind für gewöhnlich sehr kostenintensiv und in den seltensten Fällen gut – wir sind jedenfalls gespannt.



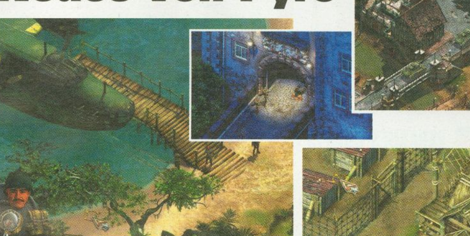
Ja, es gibt sie noch: Zwischensequenzen mit realen Mitspielern.

ENGINE AUS DEUTSCHLAND

Eine hübsche 3D-Engine bietet der deutsche Entwickler **Vulpine** an. Auf der Webseite **www.vulpine.de** wird Sie feilgeboten; wenn Sie auf der Suche nach hübscher Grafik sind und keine Million Dollar an id Software überweisen wollen, sehen Sie sich das doch mal an.


Sieht doch ganz nett aus, oder?

Neues von Pyro



Kurz vor Redaktionsschluss trafen neue Bilder von **Commandos 2** in unserer Redaktion ein. Hier eine kleine Auswahl.

DINOSAURIER AUSGESTORBEN

Aus die Maus: Auf der Firaxis-Homepage **www.firaxis.com** stellt Sid Meier in seinen Dinosaurier-Tagebüchern fest, dass das Team »nicht die magischen Zutaten gefunden hat, die echten Spaß bringen.« Daher wolle sich Firaxis auf »Civilization 3« sowie ein weiteres, nicht näher benanntes Projekt konzentrieren und **Sid Meier's Dinosaurs** auf unbestimmte Zeit verschieben – mit anderen Worten also einstellen.



Auf unbestimmte Zeit verschoben: Sid Meier's Dinosaurier.

Offroad off-Road

Auf Grund einiger massiver Bugs haben wir uns dazu entschlossen, das Rennspiel **Offroad** nicht zu testen. Sobald eine testfähige Version vorliegt, holen wir den Test natürlich sofort nach.



Noch nicht testfähig: Offroad.

Kleiner Käfer ganz groß

Als König Arthus das Schwert Excalibur aus dem Felsen zog, bohrte sich ein kleiner Splitter in einen Kiesel. Um diesen geht es in **Excalibug**, denn wem es gelingt, diesen Splitter herauszuziehen, wird die drei Königreiche der Insekten vereinen.

So macht sich eine Gruppe aus vier Käfern auf den Weg, um die Prophezeiung zu erfüllen. Das alles läuft in einer 3D-Ansicht ab, wobei Sie die vier Krabbler einzeln, als Gruppe oder auch inklusive Verstärkung steuern können. 15 verschiedene Terraintypen müssen Sie überwinden, wobei Ihnen Magie und Waffen helfen. Mit den rund 40 Charakteren lässt sich aber auch reden, vielleicht wissen sie ja etwas.

Unsere vier Helden haben zudem unterschiedliche Eigenschaften, können teils fliegen, sind der Zauberei kundig oder einfach ziemlich kräftig.

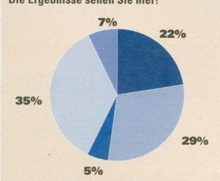


Tja, auch in der Insektenwelt geht es kriegerisch zu.

Mima hat allerlei Trickreiches auf Lager – kein Wunder, als Ameise.

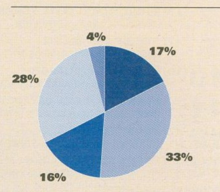
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



Was halten Sie von Zusatz-CDs?

- 22% Eine sehr gute Sache.
- 29% Ich weiß, was mich erwartet, und das genügt mir.
- 5% Sind mir noch gar nicht aufgefallen.
- 35% Sind lieblos dahinprogrammiert, es gibt zu viele.
- 7% Sind ihr Geld nicht wert.



Machen Ihnen Computerspiele noch so viel Spaß wie früher?

- 17% Ich hatte noch nie so viel Spaß wie im letzten Jahr.
- 33% Mein Hobby Nummer 1, das letzte Jahr war so wie die davor.
- 16% Ich bin übersättigt, viele Spiele sind zu komplex.
- 28% Früher waren Computerspiele origineller.
- 4% Ich interessiere mich immer weniger für Computerspiele.

WO GEHT'S ZUR WÜSTE, BITTE?

Mit offizieller Lizenz treten Sie in **Dakar Rally** auf zwölf Etappen bei der wohl berühmtesten Geländefahrt der Welt an. 24 verschiedene Fahrzeuge vom Standard-Rallye-Auto über das Motorrad bis hin zum Quad-Bike sollen sich an die vorgegebenen Spezifikationen halten und somit realistisches Fahrgefühl bieten. Ob »Colin 2.0« damit in Gefahr ist, stellt sich im Sommer heraus.

Allein in der Wüste: Acclaims Rallye Paris-Dakar.

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
2	(1)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
3	(3)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
4	NEU	FLUCHT VON MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
5	(11)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
6	(11)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
7	(4)	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
8	(13)	ST VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
9	(7)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
10	(16)	HALF-LIFE (DEUTSCH)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
11	NEU	HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS	IMPRESSIONS GAMES/HAVAS INTERACTIVE
12	(7)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
13	(-)	HEAVY METAL F.A.K.K. 2	RITUAL ENTERTAINMENT/TAKE 2 INTERACTIVE
14	NEU	SACRIFICE	SHINY ENTERTAINMENT/VIRGIN INT.
15	(5)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
16	NEU	SWAT 3	SIERRA/HAVAS INTERACTIVE
17	(15)	RUNE	HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INT.
18	(6)	NHL 2001	ELECTRONIC ARTS SPORTS
19	(19)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
20	(-)	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTIVISION

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vorwoche	Titel	Hersteller
1	NEU	WER WIRD MILLIONÄR?	EIDOS INTERACTIVE
2	NEU	RTL SKISPRINGEN 2001	RTL ENTERTAINMENT/THQ
3	(6)	DER PATRIZIER 2	ASCARON/INFOGRAMES
4	(-)	HALF-LIFE: GENERATION 2	CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
5	(10)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
6	NEU	GIANTS	PLANET MOON STUDIOS/VIRGIN INTERA.
7	(-)	AGE OF EMPIRES 1	MICROSOFT/AK TRONIC
8	(9)	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
9	(2)	C & C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
10	NEU	NO ONE LIVES FOREVER	MONOLITH/ELECTRONIC ARTS
11	(8)	COSSACKS EUROPEAN WARS	GSC GAME WORLD/CDV
12	NEU	DIE SIEDLER 3	BLUE BYTE/AK TRONIC
13	(3)	FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
14	(13)	BALDUR´S G. 2: SCHATTEN V. AMN	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
15	NEU	COLIN MCRAY RALLY 2.0	CODEMASTERS
16	(15)	C&C 3: TIBERIAN SUN	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
17	(5)	MOORHUHN 2: DIE JAGD GEHT WEITER	PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INT.
18	(11)	HITMAN: CODENAME 47	IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
19	(7)	TONY HAWK´S PRO SKATING 2	NEVERSOFT/ACTIVISION
20	(12)	AOE 2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

■ Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 01.01.-06.01.2001 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(2)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
3	(3)	THE SIMS: LIVIN' LARGE	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(-)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
5	(4)	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
6	(7)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION	DISNEY INTERACTIVE
7	(6)	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
8	(-)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
9	(-)	SIM THEME PARK	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
10	(-)	AOE 2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Januar 20001

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(3)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(-)	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00	SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
3	(1)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	DISNEY INTERACTIVE
4	(2)	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
5	(-)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
6	NEU	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTIVISION
7	(7)	TOMB RAIDER: THE CHRONICLES	CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE
8	(-)	FIFA 2000	ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
9	(-)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
10	(4)	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Dezember 2000

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER

Der Preis diesmal von Eidos Interactive:

5X WER WIRD MILLIONÄR

Gewinner:

Andre Fengler, Eggersdorf
Heiko Hohmann, Budenheim
Holger Müller, Gau-Weinheim
Janca Riedemann, Bruchh.-Vilsen
Ives Wilke, Thurland

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 3/96

– die Spielewelt vor fünf Jahren

Masse statt Klasse

Mit stolzgeschwellter Brust vermeldeten wir vor fünf Jahren einen neuen Testrekord: Noch nie waren so viele Titel wie im damaligen Monat von kritischen Testeraugen begutachtet worden. Ganze 45 läppische Spiele reichten damals noch für derartige Erfolgsmeldungen. Leider war auch schon anno 1996 der größte Teil davon mittelprächtiger Schrott und ist zu Recht in Vergessenheit geraten. Zu den löblichen Ausnahmen gehörte »Earthworm Jim«, mit dem der spätere Shiny-Boss Dave Perry auch einem größeren Kreis erstmals als begabter Entwickler auffiel. Ähnlich bemerkenswert war »Warhammer: Shadow of the Horned Rat«, ein ansehnliches Taktik-Spektakel in echtem 3D. Trotz der detaillierten Kampfabläufe und der leckeren dreidimensionalen Optik blieb diese vorzügliche Brettspiel-Umsetzung jedoch leider ein Geheimtipp für Kenner. Mit dieser Ausgabe kehrte übrigens Boris Schneider in die Chefredaktion zurück. **(tw)**



Dave Perrys Superknaller »Earthworm Jim« (links) hatte in diesem Monat mit dem »Teamchef« nur matte Konkurrenz.

Endlich unbegrenzt »aus«-flippern dank »Pinball Wizard«.



In den Gängen von »Anvil of Dawn« (links) lauerte der Tod, während bei »Warhammer« Ruhm und Ehre lockte.

Alte Activision-Schätze im »Commodore 64 15 Pack«.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Indiziertes Spiel (86 Punkte)
2. Earthworm Jim (81 Punkte)
3. Teamchef (80 Punkte)
4. Anvil of Dawn (78 Punkte)
5. Warhammer: Shadow of the Horned Rat (76 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Im Keller stirbt man schneller.« (Diese Erkenntnis dämmerte Heinrich Lenhardt angesichts der zahlreichen Dungeon-Labyrinthe des Rollenspiels »Anvil of Dawn.)

DAMALS GELÄSTERT

»Hintergrundgeschichten sind bekanntlich nicht gerade der wichtigste Part bei einem Prügelspiel.« (Monika Stoschek gelangte beim Test von »Rise 2 – Resurrection« zu tieferen Einsichten.)

NEU!

Bestellungen über unseren WebShop sind versandkostenfrei!

www.game-it.com

Shops:

Ladenpreise können abweichen!

Händleranfragen willkommen

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschafts-modell!

- **26122 Oldenburg** – Game Shop – Staulinie 16-17 - 0441/12622
- **28195 Bremen** – SOFTSALE – Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978
- **30159 Hannover** – SOFTSALE – Marktstr. 45 - 0511/322936
- **31134 Hildesheim** – Softsale-Partner Ralf Höft Spiele – Bernwardstr. 7 - 05121/515519
- **31582 Nienburg** – SOFTSALE – Schlossplatz 19 - 05021/910416
- **34117 Kassel** – Netzwerkspiele im Laden! – Obere Königstr. 3-5 - 0561/7392030
- **63667 Nidda** – Am Wehr 6 - 06043/950915
- **66482 Zweibrücken** – Netzwerkspiele im Laden! – Maxstr. 4 - 06332/905170
- **66953 Pirmasens** – Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
- **67227 Frankenthal** – Rheinstr. 13 - 06233/667478
- **76829 Landau** – Westbahnstr. 11 - 06341/144191
- **87435 Kempten** – In der Brandstatt 6 - 0831/17762
- **87527 Sonthofen** – Magic Media – Blumenstraße 17
- **87700 Memmingen** – Maximilianstr. 21 - 08331/497799
- **95615 Marktredwitz** – Leopoldstr. 5 - 09231/667650
- **90762 Fürth** – Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
- **92224 Amberg** – Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760

PC CD-ROM

Adlertag: Luftschlacht um England	74,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen und Kampagnen	19,99
dto. Offizielle Mision: The Conquerors	54,99
Age of Empires Collection	139,99
Age of Sail 2*	74,99
Aikens Artifact	74,99
Alice - American McGee	89,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	89,99
America - No Peace beyond the Line	69,99
Anne Frank Haus	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
Anno 1503* inkl. Versandkosten	89,99
Anstoß 3	89,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua Nox*	79,99
Army Men–Air Tactics	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Operation Meltdown	54,99
Army Men - Sarges Heroes	59,99
Art of Magic*	74,99
Asheron's Call	69,99
Autobahn Raser 3	59,99
B 17 Flying Fortress 2	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	69,99
Baldur's Gate 2	79,99
dto. Add-On Heart of Winter*	44,99
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	89,99
Battleship 2	59,99
Billard Nights	59,99
Black & White*	99,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Blair Witch Project 2	44,99
Blair Witch Project 3*	44,99
Blizzard Anthology (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + dto. Broodwar)	44,99
Bleem	49,99
Bleifuss Offroad	74,99
Bugdom	44,99
Bundesliga Stars 2001	79,99
Bundesliga Stars 2001 - Fussb. Manager	79,99
Caesar's Palace 2000	54,99
Carmageddon TDR 2000	49,99
Championship Surfer* DM	74,99
Chessmaster 8000	49,99
Chicken Run	79,99
Civilisation: Call to Power 2	79,99
Clive Barkers Undying*	79,99
Close Combat: Invasion Normandie	74,99
Close Combat Triology US	89,99
Clusterball Basis	24,99
Clusterball Extrem	59,99
Cold Blood	79,99
Colin McRae Rally 2	79,99
Combat Flight Simulator 2.0	84,99

C & C 3 Alarmstufe Rot Classic	29,99
C & C 3 engl.	39,99
C & C 3 Feuersturm	34,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox	74,99
Command & Conquer: Renegade*	79,99
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	89,99
Commandos DoublePack mit Lösungen	49,99
Conquest*	84,99
Cossacks	79,99
Crimson Skies	89,99
Croc 2	44,99
Crusaders of M&M	74,99
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	79,99
Daikatana	69,99
Daikatana EV oder US	49,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2 engl	79,99
Dave Mirra Pro Style BMX	59,99
Days of Oblivion 2	44,99
Delta Force 3: Land Warrior	89,99
Demon World 2	69,99
Der Clou 2*	79,99
Der Industriegigant 2*	79,99
Der Patrizier 2	89,99
Der Trainer 2	49,99
Der Urlaubsraser	59,99
Der Verkehrsgigant Gold	59,99
Desperados*	79,99
Deus Ex dt. Anl.	74,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Diablo 2 Limited Edition	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 4*	79,99
Die Sternenfahrer von Catan	69,99
Die Völker 2*	79,99
Dino Crisis	69,99
Dirt Track	74,99
Dracula Resurrection	69,99
Dracula 2	69,99
Dragonfire	64,99
Dragon Stories	44,99
(Birthright + Betrayal at Antara + Rückkehr nach Krondor)	69,99
Dr. Jekyll & Mr. Hide	69,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Ultimate Golf	59,99
Duke Nukem* (nicht ...Forever)	44,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
Egypt 2	69,99
Emperor - Schlacht um Dune	79,99
Emergency Police	59,99
Enemy engaged - Comanche vs. Hokum	69,99
Eurofighter Typhoon*	69,99
Europa Universalis	69,99
European Super League*	54,99
Evil Dead*	74,99

Evil Islands	74,99
Everquest + Ruins of Kunark	49,99
dto. Add-On Scars of Velious	39,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 2000	89,99
F1 Official Team Manager	89,99
Falcon 4.0	54,99
Fifa 2000	84,99
Fifa 2001	84,99
Final Curse	69,99
Final Fantasy 8	79,99
Flucht von Monkey Island	89,99
Flugsimulator 2000 Pro	119,99
Fly 2K	74,99
Liste „Flugsims" anfordern!	
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Fritz 6	74,99
Frontierland - Der Eisenbahnpionier	74,99
Frontschweine	74,99
Game Maker Pro	84,99
Game Progr. Starter Kit 4.0	89,99
Gamers Choice - Spielesammlg. 10 Titel	49,99
(Age of Wonders, Martian Gothic, GTA 2, Hidden & Dangerous, Fly, Flying Heroes, Railroad Tycoon 2, Tzar, East Front 2, Battle of Britain)	
Giants	79,99
Gifty	69,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
Grand Prix 3	69,99
Grand Prix Evolution	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GZSZ Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Half Life: Generation v2*	44,99
Half Life: Gunman Chronicles dt	69,99
Half Life: Gunman Chronicles US-Vers.	69,99
Half Life: Counterstrike US-Version	24,99
Hazard	59,99
Heavy Metal FAKK 2	74,99
Heist (=Raub)*	74,99
Hellboy	69,99
Heroes of M&M 3 Double Pack	74,99
dto. Expansion Set	44,99
Heroes of M&M 3 Shadow of Death	69,99
Heroes of M&M Trilogy	74,99
Hidden & Dangerous Double Pack	74,99
Hired Team Trial: Gold	74,99
Hitman Codename 47	69,99
Homeworld 2: Cataclysm	54,99
Imperium der Ameisen	79,99

Imperium Galactica 2	69,99
Indiana Jones 5 + T-Shirt + Mousepad	49,99
Insane	74,99
Infestation	44,99
Invasion Deutschland	59,99
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99
James Bond: No One Lives Forever	79,99
Jetfighter 4	74,99
Kicker 2	74,99
Kingdom under Fire	69,99
König Artus	69,99
Konung	64,99
Lego: Alpha Team	69,99
Lego: Stunt Rally	69,99
Links LS 2001	84,99
Longest Journey	59,99
Madden NFL 2001	79,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	69,99
Mech Warrior 4*	89,99
Mercedes Benz Truck Racing	79,99
Metal Gear Solid dt + EV	69,99
Midtown Madness 2	69,99
Might & Magic 8	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
MoHo	74,99
Monkey Island 4 - Flucht von..	89,99
Monopoloy Tycoon*	69,99
Motocross Madness 2	64,99
MTV - Sports Skateboarding	64,99
Music 2000	69,99
NBA Live 2001*	89,99
Need 4 Speed - Brennender Asphalt Classic	29,99
Need 4 Speed Motor City Online	79,99
dto: Porsche	79,99
Nox Classic	29,99
NFL 2001	79,99
NHL 2001	79,99
NHL 2001 EV	89,99
Odyssee	74,99
Oil Tycoon*	69,99
Oni*	74,99
Original War	59,99
Outforce	59,99
Panzer General: Untern. Barbarossa	69,99
Paris 1313	59,99
PGA Golf 2000	44,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: kleopatra	39,99
Pizza Connection 2	74,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3	49,99
Police Quest Swat 3	64,99
Pomoei	74,99
Pro Rallye 2001	79,99
Pulleralarm	44,99

Rainbow Six: Covert Ops	59,99
Real Never Ending Story*	74,99
Reach for the Stars 2	69,99
Renegade Racing	64,99
Resident Evil 3 dt	79,99
Revenge of Arcade edA	64,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Loopy Landscapes (2. Add-On)	34,99
RTL - Alarm für Cobra 11	49,99
RTL Skispringen 2001	44,99
Rugby 2001 EV	79,99
Ruhm und Reichtum	54,99
Rune	74,99
Sacrifice Special Edition	79,99
Search & Rescue 2 (= Medicopter 2)	64,99
Severance: Blade of Darkness*	74,99
Die Sims	74,99
dto. Mission: Das volle Leben	29,99
Shadow Quests	44,99
Sheep	69,99
Shogun	69,99
Shogun Total War: The Mongol Invasion	29,99
Siilent Hunter 2*	69,99
Sim City 3000 Classic	29,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Slave Zero	69,99
Soulbringer	74,99
Spec Ops 2	59,99
Sprint Cars - Dirt Track Racing	74,99
Squad Leader*	69,99
Starfleet Command 2*	69,99
StarLancer	84,99
Stars! Supernova*	69,99
Starship Troopers	64,99
Startopia: Die Raumstation*	74,99
Star Trek Armada	49,99
Away Team*	79,99
Captain's Chair	29,99
Conquest Online	39,99
Creator Warp 2*	74,99
Der Aufstand	39,99
Klingon Academy	74,99
New Worlds	64,99
The Fallen edA	79,99
The Fallen deutsch	74,99
Voyager	79,99
Voyager Special Edition	99,99
Stunt GP	79,99
Submarine Titans	79,99
Sudden Strike	79,99
Summoner*	79,99
Superbikes 2000 Classic	29,99
Superbike 2001	79,99
Suzuki Alstare Racing	54,99

Swat 3 Elite Edition	49,99
Swat 3 Elite Edition EV	54,99
Tachyon	69,99
Taeam Alligator	74,99
Techno Mage	72,99
The Final Curse	69,99
Theme Park Manager	79,99
Theme Park World Classic	29,99
Three Kingdoms	74,99
Tiger Woods PGA Tour 2001	69,99
Timeline	74,99
Tomb Raider - Die Chronik	84,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Totally Unreal Special Edition	49,99
Tribes 2*	64,99
Triple Play 2001	79,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
TV Star	54,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima Online: Thrid Dawn	29,99
Ultima World Edition	69,99
dto. Renaissance	29,99
dto. Gametime Code	69,99
Urban Chaos	74,99
V-Rally 2 Expert Edition	69,99
Vampire: Die Maskerade dt	79,99
Vampire: Die Maskerade engl	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Venezia	74,99
Vikings	74,99
Virtual Pool 3	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Trader 2001	54,99
Warlords Battlecry	69,99
Werner Aspaltbrenner*	69,99
Wer wird Millionär	69,99
Wizard & Warriors	64,99
Wild Wild West	59,99
World Championship Snooker	74,99
Worms: Armageddon	49,99
Worms World Party	54,99
You don't know Jack 3	69,99
Zeitmaschine	74,99
Zeus: Herrscher des Olymp	79,99
101 Dalmatiner*	74,99

Liste „Kindersoftware" anfordern

Vollständiges Programm von

ADDY, Ubisoft,Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m

ZUBEHÖR

Liste „Zubehör" anfordern	
Netzwerkbundle:	
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	109,99
2 TP Kabel	
CH Products	
F 16 Combat Stick	189,99
dto. USB	214,99
F 16 Fighter Stick	49,99
Flight Stick Pro	124,99
Flight Sim Yoke	239,99
Flight Sim Yoke USB	319,99
Flight Sim Yoke USB LE	269,99
Force FX Feedback	169,99
Gamestick 4	24,99
Gamestick 14	34,99
Mach 1	34,99
Pedals	139,99
Pedals Pro	209,99
Pedals Pro USB	269,99
Throttle	34,99

Throttle Pro	179,99
Virtual Pilot	169,99
Virtual Pilot Pro	179,99
Gravis	
Analog Pro Joystick	19,99
Destroyer Extreme Stick USB	34,99
Eliminator Gamepad Pro USB	49,99
Eliminator Precision Pro USB	79,99
Eliminator Precision Stick USB	54,99
Gamepad	19,99
Gamepad Destroyer Tilt	54,99
Gamepad Stinger (Laptop)	49,99
Xterminator Dual Contr. USB	99,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Logitech Wingman	
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordless Wheel Maus USB + PS/2	64,99
Cordless TrackMan Wheel	129,99
Force 3D Stick	139,99

Strike Force 3D USB	179,99
Formula Force Wheel	199,99
Formuls GP Steering Wheel	119,99
Gaming Mouse	69,99
Ifeel MouseMan	109,99
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extreme Digital 3D USB + Gameport	69,99
Interceptor*	99,99
Gamepad USB + Gameport	44,99
Gamepad Extreme USB + Gameport	74,99
Rumble Pad	79,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad Pro	59,99
Dual Strike	59,99
Freestyle Pro	79,99
Plug and Play (USB)	34,99
Force Feedback Joystick 2.0 USB	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99

Precision 2 Mothra USB Wheel	99,99
Game Voice	89,99
Intellimouse Explorer	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliMouse	69,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Trackball Optical Mouse	64,99
Strategic Commander 2.0 USB	109,99
Internet Keyboard	49,99
Internet Keyboard Pro	79,99
Natural Keyboard Pro	99,99
Saitek	
Dashboard 2	89,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2 (Pad + Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P 120	29,99
Pad P 150 USB	39,99
Pad P750	54,99
P 2000 Tilt Pad	79,99

Cyborg 3D Digital Stick USB	69,99
Cyborg 3D Digital Stick USB Gold	89,99
Cyborg 2000	59,99
SP 550 Stick	79,99
ST 50 Stick	34,99
ST 100 Stick	29,99
ST 110 Stick	49,99
ST 200 Stick USB	59,99
USB Hub	59,99
X-36 Dualport	179,99
R4 Racing Wheel USB	129,99
Guillemot / Thrustmaster	
360 Modena Lenkrad	119,99
360 Modena Pro Lenkrad	179,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Top Gun Fox 2 Joystick	49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	89,99
Top Gun Afterburner	139,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs	
SB Live Player 5.1	199,99
SB Live Platin PCI	429,99
Creative 3D Blaster GTS2 32 MB AGP	599,99
Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 4 x AGP	599,99
Leadtek	
Winfast GeForce 2 GTS 32 MB DDR TV-Out	599,99
Winfast GeForce 2 MX 32 MB SDR TV-Out	319,99
Winfast GeForce 2 Ultra	1299,99
Winfast 4X Sound	89,99
Netzwerkkit:	
Ovislink Easynet Live 8 Prof	329,99

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz

Tel. 05676/8372

Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:

Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung (Post / E-mail / Fax): 3,99 DM + 3,- DM Nachnahmegebühr der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM + 3,- DM Nachnahmegebühr der Post
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM. Versandkosten bei Warenwert unter 100,- DM wie oben.
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

RÄTSELN UND

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 Pure GeForce 256 DDR), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 131 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

1. PREIS
EIN HAND-DESIGNTER

2.–6. PREIS
JE EIN SPIEL ST: AWAY TEAM



Lieblingsbeschäftigung der Borg · Mainboard-Hersteller · (6) · zu suchendes Teil von Khalim (Diablo) · Flugsimulation von Sublogic (Pro ...) · Held in KISS: P. C. (Vorn., The Demon) · Baldur's-Gate-Charakter-Attribut · kurz für Nummer · Namenszusatz der GeForce 2 · aktuelles Modell der Enterprise · Rune-Waffe · Rennspiel von Eden Studios

Söldner in Jagged Alliance 2: Unf. Busin. · Giants-Kreatur

schneller als ein analoges Modem · R v. RPG · MP3-Player mit HD (1. Wort) · (8) · DFÜ-Übertragungsprotokoll · Artefakt bei Tomb Raider: Die Chronik · Inhaber der AD&D-Reihe

Onkel des Soulbringer-Helden · Nachfolger zu Pharao (letztes Wort) · Held von I-War 2

Land von Throne of Darkness · schuf den A3D-Standard · Empire-Earth-Zeitalter · Internet-domain f.d. Schweiz · (2)

beschwörbares Wesen in Sacrifice · Echtzeit-Strategie (... Command)

CPU-Kühler (Golden ...) · Schnittstelle u.a. für Festplatten · (12) · Action-Adventure von Cryo · Adobe-Illustrator-Dateierweiterung · Internet-Adresse

Neuling bei einem Online-Spiel · Icewind-Dale-Add-on (... of Winter) · (3) · Denkspiel (Kugel im Labyrinth) · Hauptfigur in Techno Mage

Gott der Erde (Sacrifice) · Duke ... Forever · (11) · ein Ziel von Patrizier 2 · Mailbox-Chef · Giants: Rasse v. Delphi (1. Wort) · Software-Lizenz · (7)

Lucas... · Bullfrog-Gründer (Nachn.) · imperiale Einheit bei Force Comman.

(1) · Held in Halcyon Sun (... Avery) · Warcraft-3-Gebäude der Menschen · Total-Annihilation-Partei · Leben in Counter-Strike · Bösewicht in Wizards & Warriors · (9)

Bandit in Desperados (... Diablo) · Abk. für Dezibel · Länderkennung von Botsuana · Endung einer Postscript-Datei · Echtzeit-Strategie von Microsoft (Abk.) · Konsole von Commodore

(4) · künstliche Intelligenz (engl. Abk.)

1. Kapitän der ersten Enterprise · Kfz-Kennzeichen f. Uelzen · Spielkonsole (Master ...) · (5) · Vorname des Crimson-Skies-Piloten · (10)

LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Einsendeschluß ist der 01.03.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages und der Firma Activision.

GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK

Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE DAS PASST!
COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

ACTIVISION

PC PLAYER

* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe 02/2001

Lösungswort: Gyrocopter

Gewinner aus 01/2001

Air-Brush-PC-Motiv: Gifty

Guido Wagner, Kürten

Je ein Spiel: Gifty

- Ray Büschleb, Berlin
- Viktor Epp, Garbsen
- Mirko Förster, Radevormwald
- Mathias Frenzel, Hemleben
- Thomas Jennewein, Nieder-Olm
- Florian Roth, CH-Basel
- Kurt Rues, Brachbach
- Ingmar Sacher, Ebersbach
- Andre Tisler, Darmstadt
- Christian Weber, Friedberg

SATIRE

LENHARDT LÄSTERT



Eigentlich ist ja pro Lebensjahr eine Kerze fällig, aber ab einem gewissen Alter übt man sich bei Geburtstagstorten in diskretem Verzicht. Gereifte Spiele-Zeitschriften haben mit dem Alter weniger Probleme, frohen Mutes hakt PC Player diesen Monat die erste Ausgaben-Hundertschaft ab. Der Lektüre von 100 Ausgaben PC Player verdanke ich inneren Frieden und folgende güldene Einsichten.

»Früher war man als Spieler härter drauf.«

Windows macht weich

Die Veteranen versammeln sich gerne am Lagerfeuer und tauschen Erinnerungen vom Schlage »Mein erster 386er« aus. Die verzärtelte Jugend von heute, wohl behütet mit Windows 95 aufgewachsen, braucht dabei nicht gelangweilt die Augen zu verdrehen - früher war man als Spieler wirklich härter drauf. Zu Beginn der PC-Player-Ära mussten wir mit Boot-Disketten ringen, das Extended Memory überlisten und eigenhändig Soundblaster-IRQs umbiegen, um nach wenigen Stunden Geschwitze die schöne Spiele-Neuheit zum laufen zu kriegen. Man kann ja Microsoft hassen wie man will, aber die Etablierung von Windows als Spiele-Standardsystem hat unser Leben leichter gemacht. Sorry, OS/2, war nicht persönlich gemeint.

%$@#&!! alte Zeit

Entgegen unter Altspielern weit verbreiteten Vorurteilen ging es mit dem Software-Qualitätsniveau in den letzten Jahren nicht bergab. Klar, mein selektives Gedächtnis ist auch voller wohliger Erinnerungen an den frischen Spielspaß, den »Ultima Underworld« oder »Command&Conquer« einst verbreiteten. Die gewaltigen Gurkenansammlungen von früher wurden dagegen schonend verdrängt. Beim Blättern in alten Ausgaben fiel mir auf, wie häufig die Redakteure im Testteil Gift und Galle spuckten. Das lag nicht daran, dass wir damals besonders zornige junge Männer waren, sondern an der Tatsache, dass es heute schlichtweg weniger Trash gibt. Betrüblich nur für Leser, die sich gerne an Verrissen delektieren.

Wo sind all die Firmen hin?

Meine Güte, ist das einsam geworden. Früher gab's an jeder Straßenecke noch niedliche Familienbetrieb-Publisher, heutzutage gehört die halbe Welt Electronic Arts oder Microsoft. Eigentlich eine zwangsläufige Folge des jahrelangen Trends, dass Spiele immer schöner, komplexer, beworbener und damit in der Herstellung teurer wurden. Wer soll das bezahlen, wer hat so viel Geld? Und wer vermisst wirklich die Produkte von Krisalis oder Reline?

Wir haben da eine Idee ...

Einer der häufigsten Vorwürfe Richtung Spieleindustrie lautet »Ihr macht immer denselben Schotter«. Natürlich wird nicht jeden Monat ein neues Genre erfunden, aber welche Entertainment-Form bietet so viele Geistesblitze und Innovationen wie Computerspiele? Wer's mir nicht glauben will, braucht nur mal zur Abschreckung einen Fernseher einzuschalten. Ich will notorische Bumerang-Fälle wie die jährliche »Lara« oder die nicht versiegende »Army Men«-Plage nicht unter den Teppich kehren. Aber von »Alone in the Dark« bis zu den »Sims« haben wir im Laufe von 100 Ausgaben reichlich Belege für Innovationsfreudigkeit getestet. **(hl)**

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korrespondent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE	Roland Austinat, Jan Binsmaier (powerplay.de), Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Richard Löwenstein, Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef),
PRODUCER	Angela Fischer
REDAKTIONSASSISTENZ	Angela Fischer
KOORDINATION	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Activision Gestaltung: Rodney Dive
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Media-Berater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN	Medienservice AG, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Umschlag** gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag) **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54 Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23) Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 100,80 Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 919 66 11, Telefax (041) 919 66 77 E-Mail: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

IVW

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.
Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

the future network — future verlag

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

BUGREPORT

Nicht jedes Programm hat eine weiße Weste: Wir outen wieder mal für Sie Bugs und Updates aktueller Spiele.



COLIN MCRAE RALLY 2.0

Auch mit dem aktuellen Patch läuft Codemasters Rennspiel nicht vollkommen stabil. Wer seine Voodoo-3-Grafikkarte mit dem neuesten Treiber ausgestattet hat, muss mit Abstürzen kurz nach Spielbeginn rechnen. Nur nach der Installation von älteren Treibern läuft das Spiel stabil. Bleibt abzuwarten, ob ein neues Update das Problem löst.
www.codemasters.de



SACRIFICE

Das optisch hervorragende Echtzeit-Strategiespiel hat auf einigen Systemen Stabilitätsprobleme. Offenbar kommen einige Rechnerkonfigurationen mit der 3D-Grafik nicht richtig zurecht. Der neue Patch behebt ein paar kleine Bugs, darunter Fehler, die in Netzwerkspielen auftraten. Unter Umständen kann es aber passieren, dass nach der Installation auf manchen Computern die Tastatur beim Spielen nicht mehr funktioniert. Die Lösungsvorschläge sind noch etwas schwach. Manchmal genügt es, einfach nur DirectX neu zu installieren. Warten wir ab, ob Hersteller Shiny noch Updates in der Mache hat.
www.sacrifice.net

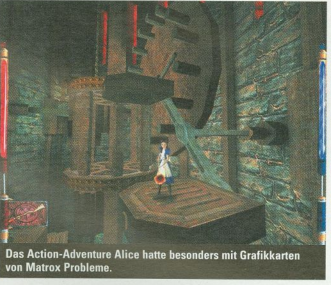
AMERICAN MCGEE'S ALICE

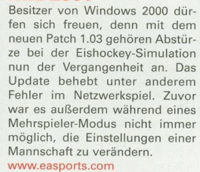
Lange Gesichter machten bisher Besitzer einer Matrox-G400-Grafikkarte, während sie die psychopathische Göre Alice durch die bizarren Welten steuerten. Die Performance des Spiels war selbst auf flotten Prozessoren alles andere als zufrieden stellend. Electronic Arts veröffentlichte kürzlich einen Patch für Matrox-Karten, mit dem das Spiel stabiler abläuft. Leider macht das Programm auch auf anderen Systemen Zicken. Hin und wieder kommt es zu Abstürzen oder die Soundausgabe bereitet Probleme. Andere Spieler beklagten sich über Fehler während der Installationsprozedur. Vielleicht ist ja ein neues Update schon in der Mache.
www.ea.com


Der neue Patch zu Patrizier 2 reduziert Abstürze und beschleunigt den Häuserbau.

DER PATRIZIER 2

Kürzlich veröffentlichte Hersteller Ascaron den Patch 1.10 zu seiner erfolgreichen Wirtschaftssimulation. Dieser beseitigt unter anderem Absturzprobleme beim Öffnen von neuen Nachrichten oder dem Betreten der Kneipe. Ein anderer Fehler war, dass die Preise von Gebäuden viel zu hoch angegeben wurden. Auch die Baudauer von Häusern verkürzt das neue Update. Schließlich wurden noch Fehler im Mehrspieler-Modus wie beispielsweise Synchronisationsprobleme bei LAN-Spielen gelöst. Weiter erhalten bleiben aber Grafikfehler, die beim Scrollen auf einigen Systemen auftauchen.
www.ascaron.de


Das Action-Adventure Alice hatte besonders mit Grafikkarten von Matrox Probleme.



NHL 2001

Besitzer von Windows 2000 dürfen sich freuen, denn mit dem neuen Patch 1.03 gehören Abstürze bei der Eishockey-Simulation nun der Vergangenheit an. Das Update behebt unter anderem Fehler im Netzwerkspiel. Zuvor war es außerdem während eines Mehrspieler-Modus nicht immer möglich, die Einstellungen einer Mannschaft zu verändern.
www.easports.com

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Die Vielzahl unterschiedlicher Grafikkarten ist nach dem Geisterpiraten LeChuck wohl das zweitgrößte Problem von Guybrush. Auf manchen Boards gibt es nur leichte Darstellungsfehler, bei anderen können Sie ganze Bereiche im Adventure überhaupt nicht spielen. Manchmal hilft ein Update auf die aktuelle Treiberversion. Sollte das nichts bewirken, hoffen Sie auf einen baldigen Patch, der das Problem löst.
www.lucasarts.com

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

Nach der Installation des neuen Updates ist es egal, in welchem Laufwerk sich die Spiele-CD-ROM befindet. Der neue Patch 1.01 reduziert außerdem die Abstürze und verbessert beispielsweise die Sichtweite der Figuren im Spiel.
www.sir-tech.com



NO ESCAPE

Wenn Sie früher das Spiel unterbrachen oder der Client bei Netzwerk-Gefechten zu laden anfing, gab es hin und wieder Totalabstürze. Neben diesem Problem behebt der aktuelle Patch auch Schwierigkeiten mit einigen Soundkarten und verbessert die Mauskontrolle.
www.funcom.com



AIRFIX DOGFIGHTER

Besitzer mancher Joystick hatten bisher schwer mit der Flugsimulation zu kämpfen, da so manches Steuergerät seinen ordnungsgemäßen Dienst verweigerte. Der neue Patch behebt zumindest dieses Problem der Flugsimulation.
www.dogfighter.net

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

Unter uns



Warren Spector gilt als einer der kreativsten Spieledesigner der ganzen Branche.

WARREN SPECTOR

Das Studio »Looking Glass« ist seit einigen Monaten tot, die »Dark Project«-Serie aber nicht: Eidos hat die Rechte gekauft und keinen Geringeren als Ion Storms Warren Spector (den Erfinder solcher Klassiker wie »Ultima Underworld« oder »System Shock«) mit der Fortsetzung beauftragt. Wenn ihm nur die passenden Fragen gestellt werden, verrät der umtriebige Kultdesigner erste Details über »Deus Ex 2«. Also haben wir das getan ...

Warm-up-Frage: Dein Team hat knapp drei Jahre an »Deus Ex« gearbeitet. Als das Master in die Duplikation ging, was war das für ein Gefühl?
Bei der Entwicklung eines modernen PC-Spiels kann so viel schief gehen, man kann nach Ende der Arbeiten gar nicht anders, als sich erleichtert zu fühlen. Und man ist aufgeregt, denn mit Erscheinen des Spiels wächst die Spannung ins Unerträgliche. Du beginnst auf die Reaktionen des Publikums zu warten. Werden die Leute es mögen, was halten sie vom Spiel – es lässt sich nicht vorhersagen, ob deine Arbeit akzeptiert wird. Dabei hängt so vieles davon ab: Mal angenommen »Deus Ex« wäre ein finanzieller Flop, wir würden niemals die Möglichkeit erhalten, unsere Ideen im Nachfolger umzusetzen.

»Wir haben mit den Arbeiten an Deus Ex 2 bereits begonnen.«

Die »Deus Ex 2«-Mannschaft steht ja angeblich schon in den Startlöchern!
Ja, wir haben mit den Arbeiten an Deus Ex 2 bereits begonnen, mit ein paar sehr talentierten Leuten: Harvey Smith als Projektleiter, dazu Steve Powers, Monte Martine, Ricardo Bare und Clay Hoffman als Designer und Grafiker, alles bewährte Deus-Ex-Leute. Für die Programmier-Arbeiten haben wir ein paar ehemalige Looking-Glass-Mitarbeiter an Bord geholt, Chris Carollo beispielsweise, der dort für die Dark-Project-Serie mit Bits und Bytes jongliert hat.

Harvey Smith hatte ja schon beim ersten Deus Ex die Federführung. Neues Spiel, alter Projektleiter – ist mit großartigen Innovationen zu rechnen?
Wir arbeiten erst einige Monate am Konzept, und es ist wirklich noch zu früh, um auf Details einzugehen. Ich kann jetzt noch nicht sagen, ob J.C. Denton wieder in seine alte Rolle schlüpft, er vielleicht verunglückt oder was sonst passiert. Einfach, weil noch nichts entschieden ist. Eins kann ich allerdings in jedem Fall versprechen: Ich mag Kontinuität, man kann also davon ausgehen, dass einige der populären Figuren wieder auftauchen. Wir bleiben dem populären Stil treu.

Gilt Ähnliches für den dritten Teil von Dark Project? Oder fliegen die Moospfeile diesmal in eine andere Richtung?
Das bleibt abzuwarten. Randy Smith hat die Projektleitung übernommen, er war ja schon bei Looking Glass hauptverantwortlich beim Dark Project. Er hat ein paar spannende Ideen, wohin sich die Serie entwickeln könnte. Und ein wirklich tolles Team aus ehemaligen Looking-Glass-Leuten, ein paar Mann aus meiner ehemaligen Deus-Ex-Mannschaft und weitere kreative Köpfe, beispielsweise von Microsoft. Das grundsätzliche Konzept werden wir natürlich beibehalten, doch »Dark Project 3« wird sich mit Sicherheit stärker vom zweiten Teil unterscheiden als dieser von Teil 1.

Wie viel Einfluss hast Du selber auf das Spieldesign von Dark Project 3?
Ich gucke dem Team über die Schulter, aber im Wesentlichen arbeitet die Mannschaft autark. Der Erfolg stellt sich auch ein, ohne dass ich meinen Senf dazu gebe. Wichtiger ist, dass das Team weiß, was bei den ersten beiden Spielen funktioniert hat und was nicht. Daraus können wir jetzt unsere Lehren und Inspirationen ziehen und etwas ganz Besonderes gestalten.

Aber es ist nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen. Die Dark-Engine hat jetzt zwei Mal ganz stimmungsvolle Bilder auf den Monitor gezaubert, aber nun ist sie endgültig überholt. Was gibt's auf dem Gebiet Neues?
Das Team von Looking Glass hatte zum Schluss eine neue technische Basis für Dark Project 3 in Entwicklung, Codename »Siege Engine«. Aber die ist mit Looking Glass zu Grabe getragen worden, einfach weil die Leute dahinter auseinander gingen. Und mehr gibt es zur Engine derzeit noch nicht zu sagen, es ist noch keine Entscheidung in irgendeine Richtung getroffen worden. Eigenentwicklung, »Unreal 2« ... vieles ist möglich.

Du wirst oft als der Kopf hinter der ganzen Dark-Project-Serie bezeichnet, hast Looking Glass aber kurz vor Erscheinen des ersten Teils verlassen. Warst Du mit der Umsetzung Deiner Ideen nicht zufrieden und bist deswegen geflüchtet?
Das wird häufig falsch dargestellt. Als ich seinerzeit von Origin weg zu Looking Glass ging, waren die Arbeiten an Dark Project bereits seit gut einem Jahr im vollen Gange. Ich bin also sowieso nicht der Erfinder und habe Looking Glass bestimmt nicht wegen irgendwelcher kreativer Streitigkeiten verlassen. Tatsächlich hatte das Team damals kein Geld mehr, um die beiden Büros in Austin/Texas und Cambridge/Massachusetts zu unterhalten und schloss meine texanische Stelle. Ich wollte nicht ins Hauptquartier nach Cambridge ziehen und hörte auf, so einfach war das!
(Richard Löwenstein/md)

WARREN SPECTOR KULTDESIGNER

1987 gab Warren seine Wurzeln im Pen&Paper-Rollenspiel auf und begründete bei der US-Spieleschmiede Origin seinen Ruf als außerordentlicher Spiele-Designer, wo er zunächst den Rollenspiel-Klassikern »Ultima 6« und »Ultima 7 Part 2: Serpent Isle« seinen Stempel aufdrückte. Mit »Ultima Underworld« folgte die erste geglückte Fusion aus gut aussehenden 3D-Welten, packender Story und den damals noch gegensätzlich gepolten Genres Action und Abenteuer. Weitere Sternstunden: »System Shock«, »Dark Project« oder nach dem Wechsel zum Ion-Storm-Team jüngst »Deus Ex«. Und wir spekulieren mal, dass sich »Dark Project 3« und »Deus Ex 2« ab der Mitte des kommenden Jahres nahtlos in den Reigen einfügen werden. Wobei der Termin freilich nur grob geschätzt ist, denn diesbezüglich mag sich Warren derzeit noch überhaupt nicht aus dem Fenster lehnen.

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE


Anachronox


Desperados


Empire Earth


Anno 1503


Unreal 2

Black&White

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

1 Bioware
2 EA Sports
3 Blizzard
4 Lucas Arts
5 Monolith

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

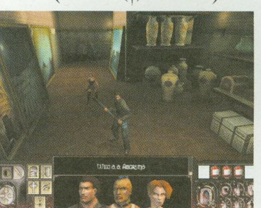
TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN	INTERNET
Age of Sail 2	Talonsoft/Take 2 Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.talonsoft.com
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adv.	2. Quartal 2001	www.aloneinthedark.com
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollen.	April 2001	www.ionstorm.com
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftss.	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	1. Quartal 2001	www.ravensburger.de
Arcanum	Troika Games/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.sierrastudios.com
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	März 2001	www.lionhead.com
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftss.	Juli 2001	www.ubisoft.de
Clou 2, Der	Neo/JoWood	Adventure	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001	www.novalogic.com
C&C: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2001	www.westwood.com
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strat.	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.desperados-game.com
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollen.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001	www.3drealms.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games/Micros.	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001	www.bethesda.com
Emperor: Battle for Dune	Intelligent Games/EA	Strategie	3. Quartal 2001	www.igl.co.uk
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001	www.empireearth.com
Evil Twin	Ubi Soft	Action-Adv.	März 2001	www.ubisoft.de
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	1. Quartal 2001	www.interplay.com
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2001	www.digitalanvil.com
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	1. Quartal 2001	wwwjowood.com
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adv.	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollen.	1. Quartal 2001	www.egmont.de
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	1. Quartal 2001	www.havas.de
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	1. Quartal 2002	www.microsoft.com
Heart of Stone	Pyro Studios/Eidos Int.	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Icew. Dale: T. Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Add-on	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Iron Dignity	Artex Software/Topware Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001	www.topware.de
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000	www.microsoft.com
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	Mai 2001	www.take2.de
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.maxpayne.com
Mech Commander 2	Fasa Interactive/Microsoft	Strategie	2. Quartal 2001	www.microsoft.de
Need f. Speed Motor C. onl.	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ea.com
Neverwinter Nights	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.bioware.com
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adv.	April 2001	www.codemasters.de
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	Juni 2001	www.poolofradiance.com
Praetorians	Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	April 2001	www.take 2.de
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	1. Quartal 2001	www.bluebyte.com
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	November 2001	www.ubisoft.de
Startopia	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Star Trek: Away Team	Reflexive Ent./Activision	Strategie	März 2001	www.activision.com
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Sim.	2. Quartal 2001	www.activision.com
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.thq.de
The World is not enough	Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001	www.ea.com
Throne of Darkness	Click Entertainment/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.havas.de
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	April 2001	www.poptop.com
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	1. Quartal 2001	www.thq.de
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rolle.	1. Quartal 2001	www.ea.com
Unreal 2	Epic Megagames/Infogrames	Actionspiel	2. Quartal 2001	www.epicgames.com
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adv.	Juni 2001	www.ubisoft.de
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strat.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001	www.sirtech.com

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.



NACHSPIEL

Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Diesmal luden wir wieder zwei Rollenspiele zum Direktvergleich. Was halten Hersteller, Händler und Leser nach einem halben Jahr von Vampire und den Icewind Dales?



KURZBESCHREIBUNG

Bei **Vampire** steuern Sie den Kreuzritter Christophe, der in einen Vampir verwandelt wird. Auch sonst ist die Hintergrundgeschichte ungewöhnlich. Sie geraten in einen großen Vampirkrieg, der bis in die Gegenwart reicht. Im Spielverlauf lernt Christophe etliche Genossen kennen, die nur indirekt zu steuern sind. Weniger gut ist das Kampfsystem, da Sie Christophe in Echtzeit durch eine 3D-Landschaft bewegen, und es bisweilen sehr hektisch zugeht.

HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft **PC Fun** stellte positive Atteste aus. Es würde sich um Produkte für typische Rollenspieler handeln, die sich denn auch zuhauf im Laden einstellten und beide Spiele zu einem Erfolg machten. Bei Vampire schimpfte anfangs jeder über die fehlende Speicherfunktion, dies ließ aber schnell nach (Patch).

Nur die Steuerung wurde nicht geändert, laut Fioretti ein Fehler, da diese schlichtweg grässlich und unakzeptabel sei. Aber Vampire-Spieler seien harte Knochen: Insbesondere die Spezial Edition, die in einem kindersargähnlichen Behälter verkauft wurde (vermutlich die größte Computerspielpackung aller Zeiten), ging weg wie frische Blutkonserven.

TESTER-MEINUNG

Joe war der Verzweiflung nahe – die ungenaue Steuerung, die schlechte KI der eigenen Leute und die fehlende Speicherfunktion verschafften ihm mindestens fünf Kilo zusätzlichen Kummerspeck. Derartige Erfahrungen prägen; selbst nach der Patchinstallation auf Version 1.1 grummelte er noch und hatte Mühe, die phantasievolle Grafik und die rundum gelungene Atmosphäre zu würdigen.

Roland ging es in einem Streitgespräch daher darum, diese Vorzüge hervorzuheben: Wer sich solche Mühe mit dem Ambiente und der Hintergrundmusik macht, hat seiner Meinung nach schon alleine deshalb etliche Schulterklopfer verdient.



PR-Direktor Wilding bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen: Aus Vampirsärgen klettern.

Chart-Erfolge

Der scharfe Biss im zweiten Monat und der schnelle Patch sorgten für den Verkaufserfolg.

Juni 2000	Platz	20
Juli 2000	Platz	5
August 2000	Platz	8
September 2000	Platz	21
Oktober 2000	Nicht mehr unter den ersten 30	

Leser-Charts

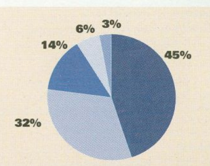
Ein Liebling der Lesermassen ist Vampire nie gewesen.

Juli 2000	Platz	12
August 2000	Platz	15
September 2000	Platz	13
Oktober 2000	Platz	17
November 2000	Platz	29
Dezember 2000	Platz	28

WERTUNG

HERSTELLER: Nihilistic/Activision
GENRE: Rollenspiel
Test in Ausgabe: 8/2000 und 10/2000
www.activision.de

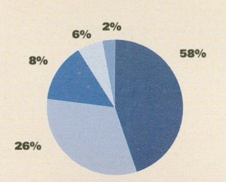
PC PLAYER SPIELSPASS **83**



Welches Spiel hat Ihnen besser gefallen?

- 45% Icewind Dale.
- 32% Vampire.
- 14% Kann ich nicht beantworten, ich kenne nur eins von beiden.
- 6% Ich finde beide gleich gut.
- 3% Ich finde beide nicht gut.

Vampire hielt sich gegen Icewind Dale besser, als man es nach dem Studium der Lesercharts vermuten konnte.



Wenn Ihnen Vampire besser gefallen hat – warum? Was war der Grund?

- 26% Die originelle Vampire-Aufmachung.
- 58% Die atmosphärische Hintergrundgeschichte.
- 2% Das ungewöhnliche Echtzeit-Kampfsystem.
- 6% Die wunderbare Sprachausgabe und Musik.
- 8% Anderer Grund.

Vampire lebt offensichtlich von seiner einzigartigen Mythologie.

HERSTELLER: ACTIVISION

PR-Direktor Markus Wilding war anfangs nicht so froh, obwohl Vampire sein persönliches Lieblingsspiel ist; monatelang hatte er die Entwickler gedrängt, doch eine Speicherfunktion einzubauen. Erst als es auf amerikanischen Internetforen Kritik hagelte, gab Nihilistic nach und war dann immerhin bis zum Start der deutschen Version drei Wochen später in der Lage, dieses Feature nachzuliefern. Das wirkte sich auch bei den Verkaufszahlen in Deutschland aus: 57 000 Flattermänner, für einen Erstling bemerkenswert. Zieht Wilding nun in Erwägung, dass zeitgleich »Diablo 2« erschien, kann er mit dem Verkauf nur noch zufrieden sein.
Die Steuerungsproblematik hält Wilding nicht für so gravierend, etwas Einarbeitungszeit würde Wunder wirken. Ob es einen Nachfolger geben wird oder ein völlig neues Projekt, ließ Wilding offen; die weitere Zusammenarbeit zwischen Activision und Nihilistic gilt bereits als sicher.

KURZBESCHREIBUNG

Icewind Dale spielt im ewigen Eis eines Barbarenstaates, verwendet aber die bekannte Infinity-Engine von »Baldur's Gate«. Kampf ist Trumpf: Es gibt kaum einen Schauplatz, an dem Sie sich nicht etlicher Gegner erwehren müssen. Groß sind die Freiheiten bei der Charakterentwicklung – Sie erschaffen alle Ihre sechs Recken selbst. Da es sehr viele Erfahrungspunkte gibt, werden die Charaktere relativ schnell relativ mächtig; der Motivation tut das gut.

TESTER-MEINUNG

Roland war glücklich. Wohl war ihm Icewind Dale ein wenig zu linear, ansonsten aber hatte er fast nur frohe Botschaften. In Sachen Story, Optik und Atmosphäre zieht er den Baldur-Zögling jedem anderen Rollenspiel vor. Gerade die relativ einfache Hintergrundgeschichte spricht ihn an, hat man hier doch endlich mal ein Spiel, bei dem ein Durchspielen keinen zweimonatigen Urlaub erfordert.

Joe sah das im Grunde ähnlich. Für ihn hat sich Black Isle/Interplay mit den Dales endgültig als Weltmacht in Sachen Rollenspiel etabliert, die so schnell kein anderer Hersteller attackieren kann.

HÄNDLER

An Icewind Dale bemängelten einige Kunden, dass das Programm zu oberflächlich sei und nicht die Tiefe von Baldurs Gate besäße. Da dies aber anscheinend erwartet worden war, hielten sich derartige Äußerungen in Grenzen, insgesamt gab es deutlich weniger Beschwerden als über Vampire. Mit dem Erfolg hatte Fioretti in beiden Fällen gerechnet. Er ist sich sicher, dass die Zusatz-CD für Icewind Dale sich ebenfalls hervorragend verkaufen wird.



LESER

Zu beiden Spielen gab es negatives wie positives Feedback.

Vampire

Christina Kort aus Bremen schrieb: »Vampire ist das perfekte Beispiel für ein Spiel, das RICHTIG gut hätte werden können, es aber leider nicht geworden ist. Die Stimmen und die alte englische Sprache im Original waren echt nett. Im Spiel aber waren die Strecken von Stadt zu Stadt viel zu kurz. Kaum aus Prag draußen, war man gleich in Paris ... Und die Neuzeit mit New York war dann dermaßen schlecht, dass ich fast aufgehört hätte.« **Dr. Bernhardt Onzonisky** (Wien) ärgerte sich: »Es ist nahezu unmöglich, auch nur die zwei größeren Missionen durchzuspielen, ohne nach jedem Gegner zum Anfang zurückzulatschen, um Blut zu holen. So etwas macht man ein oder zwei Mal, dann wird es einem einfach zu blöd.«

Aber es gab auch viele sehr positive Stimmen wie zum Beispiel die von **Markus Wiemann** (Köln): »Der Gedanke, dass Vampire unter uns sind, ist doch viel spannender als in irgendeiner abgedrehten Fantasywelt Aufträge zu erfüllen. Der Einstieg war sehr leicht, die Steuerung intuitiv, und gerade die Story und die enorme Zeitspanne (über mehrere Jahrhunderte) haben mich gereizt und gefesselt.«

Icewind Dale

Johannes Neubauer (E-Mail) war einer der wenigen Leser, die beide Spiele nicht mochten. An den Dales störten ihn vor allem: »Das Spiel ist viel zu schwerfällig geraten. Es ist nicht sehr motivierend, irgend so eine Truppe charakterloser Helden durch Eistäler zu manövrieren ...« Und **Rita Schicker** aus Wien monierte: »Eindeutig nur etwas für zwischendurch. Kampf gehört bei einem Rollenspiel dazu, aber auf die Story lege ich viel mehr Wert.«

Jens Wierenberg aus Hoykenkamp sah das völlig anders: »Icewind Dale ist einer der Höhepunkte des vergangenen Spieljahres. Ein absolut kurzweiliges, spannendes und genial ausbalanciertes Rollenspiel. Es ist nicht so episch wie Baldur's Gate, aber das macht ja gerade den Reiz aus: es ist immer Licht am Ende des Tunnels zu sehen, man weiß, dass man dieses Spiel auch irgendwann durch hat!« **Ralph Gulke** (Berlin) äußerte sich ähnlich: »Bitte nicht schlagen: Alle AD&D-Titel vor diesem Spiel ließen mich kalt. Aber Icewind Dale gab mir den Kick, gerade weil so viel gekämpft wird. Das Schönste an Rollenspielen ist für mich das Aufsteigen meines Charakters, was hier besonders gut gelöst ist.«
(uh)

Leser-Charts

Von einem Durchhänger mal abgesehen, tummelte sich die Dales immer in den Top 10.

August 2000	Platz	8
September 2000	Platz	4
Oktober 2000	Platz	2
November 2000	Platz	20
Dezember 2000	Platz	8

Chart-Erfolge

Die Chart-Positionen sind erstaunlicherweise etwas schlechter als bei Vampire.

Juli 2000	Platz	17
August 2000	Platz	5
September 2000	Platz	16
Oktober 2000	Platz	29
November 2000	Nicht mehr unter den ersten 30	

WERTUNG

HERSTELLER: Black Isle/Virgin Interactive
GENRE: Rollenspiel
Test in Ausgabe: 9/2000
www.icewinddale.de

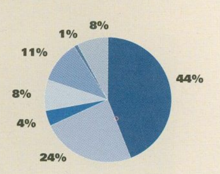


9%
6%
26%
17%
42%

Wenn Ihnen Icewind Dale besser gefallen hat – warum? Was war das Trumpf-Ass?

- 26% Das ausgewogene AD&D-Kampfsystem.
- 17% Die motivierende, straffe Hintergrundgeschichte.
- 42% Die Freiheiten bei der Charakterentwicklung und Partyzusammenstellung.
- 6% Die schöne Grafik.
- 9% Anderer Grund.

Freiheit, die ich meine – unsere Leser haben gerne die Kontrolle über alles.



Welches Spiel ist für Sie der größte Hoffnungsträger in Sachen Rollenspiel?

- 44% Neverwinter Nights
- 24% Pool of Radiance 2
- 4% Dungeon Siege
- 8% Arcanum
- 11% Wizardry 8
- 1% Throne of Darkness
- 8% Anderes

Wie nicht anders zu erwarten, freuen sich die meisten auf das nächste Spiel von Bioware. Aber »Pool of Radiance 2« liegt auch gut im Rennen.

HERSTELLER: VIRGIN INTERACTIVE

Auch PR-Manager Mike Hesse von Virgin Interactive hatte keinen Grund zu klagen: Von Icewind Dale ließen sich in Deutschland um die 45 000 Stück verkaufen, weltweit war's noch besser (über 350 000 Spiele). Das Spielprinzip sei deutlich actionlastiger als bei Baldur's Gate und würde sich in Richtung Diablo 2 orientieren; damit würde der Gelegenheitsspieler stärker angesprochen, als dies noch beim »Vorgänger« der Fall war. Natürlich würde der Rollenspielcharakter darunter leiden, aber Black Isle habe etwas Neues versucht: Einen Kompromiss zwischen Spielbarkeit und Komplexität.

Jedes Spiel, welches auf der BG-Engine basiere, habe beim Kunden von vorneherein hervorragende Karten, vor allem, weil die Infinity-Engine noch mit etlichen 3D-Features verbessert wurde. Hesse blickt von daher auch der in Kürze erscheinenden Zusatz-CD »Heart of Winter« freudig entgegen.

AGE OF WONDERS 2

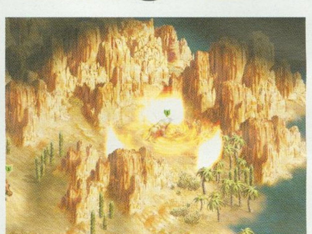
SPIELFAKTEN

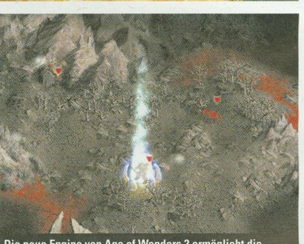
- **Hersteller:** Triumph Studios/G.O.D
- **Genre:** Rundenstrategie
- **Termin:** 2002
- **Besonderheiten:** Zahlreiche neue Features, die in Richtung Imperiums-Management gehen ■ Zufallsgenerator für Karten ■ E-Mail-Option ■ Verbessertes Kampfsystem
- **Internet:** (noch nicht auf) www.triumphstudios.com

Wenn das keine gute Nachricht ist: Die niederländischen Triumph Studios arbeiten am Nachfolger zu einem der besten (und meistunterschätzten) Spiele des Jahres 1999!



Es gibt viel Interessantes zu sehen: Ein Zauber-Turm steht innerhalb der Stadt, auf den Stadtmauern sind Wacheinheiten postiert, und die Berge an den Rändern des Tals machen die Möglichkeiten des neuen Karten-Generators deutlich.





Die neue Engine von Age of Wonders 2 ermöglicht die Erschaffung von richtigen Gebirgen – und zwar sowohl ober- als auch unterirdisch!

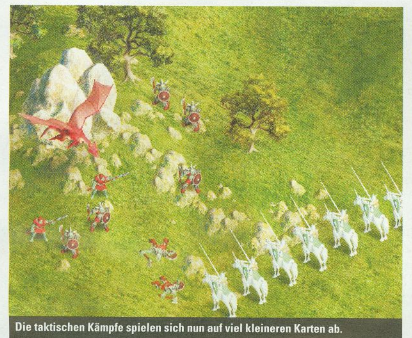
Der Vorgänger dieses Titels zählt bedauerlicherweise nicht unbedingt zu den Verkaufsschlagern der Spielegeschichte – aber immerhin reichten die etwa 200 000 weltweit abgesetzten Exemplare, um die Produktion eines zweiten Teils abzusichern.

Wenn man »Age of Wonders« möglichst kurz und knapp beschreiben sollte, würde man wohl auf eine Mixtur aus dem Micropro-se-Klassiker »Master of Magic« und der »Heroes of Might & Magic«-Serie von New World Computing verweisen. Ähnlich wie bei diesen beiden Spielen dreht sich bei Age of Wonders alles um rundenbasierte Taktik-Kämpfe sowie um die Erforschung zunächst unbekannten Terrains. Und dabei liegt ein Schwerpunkt auf besonders starke »Helden«, welche einen ganzen Haufen von normalen Einheiten anführen.

Wie in Master of Magic waren besagte Helden extrem individuell und entwickelten sich eher wie Rollenspiel-Charaktere als gewöhnliche Strategiespiel-Figuren. Beispielsweise konnten sie sich zu leistungsfähigen Magiern fortbilden, die sich auf die vom Spieler gewünschten Schulen und Sprüche konzentrierten. Besser noch, diese Änderungen und Spezialisierungen wurden in der Solokampagne von einer Stufe zur anderen Stufe übertragen. All dies war von schöner, handgezeichneter 2D-Grafik flankiert, welche uns tief in die tolkieneske Story hineinzog.

So viel zu den geläufigen Fakten. Weniger bekannt ist vielleicht, dass Age of Wonders schon vor der Veröffentlichung auf eine relativ turbulente Geschichte zurückblicken konnte. Zeitweilig steckte das Spiel in einer Phase fortwährender Designänderungen fest, welche eine komplette Renovierung der Grafik sowie viele grundlegende Fragen des Spielverlaufs umfassten. Am Ende kam ein Spiel mit sehr viel Tiefe und hoher Langzeitmotivation dabei heraus – aber es war immer noch nicht wirklich das, was die Entwickler ursprünglich im Sinne hatten.

Und dies ist der Punkt, an dem »Age of Wonders 2: The Wizard's Throne« ins Spiel kommt. Auf der einen Seite wurzelt es sehr stark im Feedback der Käufer und Fans, auf der anderen Seite im Wunsch der Thriumph-Belegschaft, die Möglichkeiten des originalen AoW-Designs diesmal vollständig auszuschöpfen. Der Nachfolger soll den Spielern nicht nur mehr von dem geben, was ihnen


Die taktischen Kämpfe spielen sich nun auf viel kleineren Karten ab.


Hier können Sie sehen, wie wenig sich die Reiter über das Drachenfeuer freuen.

am Erstling gefiel, sondern sich auch neuen Features zuwenden.

Lennart Sas, Designer und 2D-Grafiker, meint dazu: »Im Kern war Age of Wonders ein Fantasy-Wargame. Auf dieser Grundlage wollen wir weitere Elemente hinzufügen, die in Richtung Imperiums-Management und Rollenspiel gehen. Verbesserte Städtebau-Möglichkeiten gehören dazu, aber auch die so genannten Wizards.«

Diese Wizards stellen so etwas wie die Seele des neuen Spiels dar – während die konventionellen Helden abgeschwächt wurden. Als Grund dafür nennt Sas, dass letztere einfach dazu neigten, im späteren Verlauf zu stark zu werden. Und die KI konnte mit diesen Superhelden dann nicht mehr fertig werden. Nun wird es verschiedene Heldenklassen geben, und abhängig von seiner Klasse erfährt der Bursche diverse Einschränkungen seiner Entwicklungsmöglichkeiten, vor allem auch in Bezug auf seine magischen Talente.

Die Wizards wiederum sind zwar unbestreitbar die mächtigsten Einheiten im Spiel, doch erweisen sie sich als wesentlich schwächer, sobald man sie aus ihrem Zauber-Turm herausholt. Drinnen stehen ihnen buchstäblich weltumspannende Sprüche zur Verfügung, draußen hingegen nicht – ganz abgesehen davon, dass der Wizard im Nahkampf stets eine ziemlich traurige Figur abgibt. Diesen Schuster lässt man also besser bei seinen Leisten ... Die Zauber-Türme selbst können zwar einerseits Bestandteil von Städten sein, sind aber auch in der freien Wildbahn bestens platziert. Dort können sie mit Beschwörungsportalen, Dungeons oder gesicherten Toren sogar kräftig ausgebaut werden.

Die Einheiten werden mit Hilfe von Polygonen erschaffen, tauchen dann aber im Spiel selbst als Sprites auf.

Abgesehen von all dem wird es so etwas wie höhere Wesen in Age of Wonders 2 geben. Diese Götter sind als Nichtspieler-Charaktere konzipiert, die einerseits der Ausbalancierung dienen, andererseits aber auch Quests produzieren. Zu Beginn treten sie dem Spieler gegenüber neutral auf, später kann man die Beziehungen durch spezielle Schreine verbessern. Diese Schreine garantieren einerseits der Stadt, in der sie stehen, bestimmte Boni, und dienen andererseits als »Sprachrohr«, so dass der jeweilige Gott die Erledigung von Aufgaben fordern beziehungsweise sich beschweren kann, wenn Handlungen des Spielers seinen Interessen zuwiderlaufen.

Insoweit entfernt sich die Fortsetzung schon ein ganzes Stück vom Original, doch die bisherigen Fans brauchen sich nicht allzu sehr beunruhigen: Ein großer Teil des ursprünglichen Spielablaufs wird bleiben, wie er war. Die sechs magischen Schulen sind alle wieder dabei, viele der zwölf Rassen werden überleben (wenn auch zum Teil mit neuen Einheiten), und die diplomatischen Beziehungen zu anderen Herrschern sind so wichtig wie zuvor. Auch die optionale Wahl zwischen taktischem und automatischem Kampf bleibt erhalten, und zudem verbessert Triumph den Kampfbildschirm. Denn die riesigen Schlachtfelder im Vorgänger sorgten ja meist nur für einige sinn- und ereignislose Züge, bevor die beiden Armeen aufeinander stießen. Daher werden die Kombattanten jetzt von vornherein näher zusammengesetzt, so dass sie sich sofort in Fernkampfreichweite befinden.

Die allgemeine Präsentation bekommt ebenfalls eine Renovierung: Die Einheiten sind inzwischen etwa doppelt so groß wie zuvor und werden mit Hilfe von acht Mal mehr Animations-Frames bewegt. Außerdem sorgt der Terrain-Generator nunmehr für richtige Erhebungen, die auch im strategischen Kalkül eine Rolle spielen.

Erfreulicherweise wird Age of Wonders 2 wie gehabt in zwei verschiedenen Modi spielbar sein, nämlich im klassischen Rundensystem sowie im simultanen Modus, der als ein begrenztes Zugeständnis an die Echtzeit betrachtet werden kann. Die Multiplayer dürfen sich ebenfalls freuen, denn die diversen Optionen in dieser Hinsicht (Hotseat, LAN, Internet und E-Mail) kehren allesamt wieder. Und schließlich bauen die Triumph-Studios endlich einen Generator für Zufallskarten ein, was die Langzeitmotivation noch einmal ganz enorm steigern dürfte.

Als wir Sas abschließend fragten, worüber er sich in Age of Wonders 2 am meisten freut, nannte er die Gesamtheit der neuen Elemente, welche sich zu einem Feature zusammenfügen, das den Triumphlern als »Rollenspiel auf Imperiums-Level« geläufig ist. Mit Hilfe von Management-Bestandteilen, der bedachten Auswahl von Magie sowie der diplomatischen Beziehungen zu Göttern und anderen Herrschern lässt sich nämlich ein Königreich komplett nach eigenen Wünschen erschaffen. So können Sie als Ober-Übler massenweise Orks und andere Örgs in die Schlachten führen beziehungsweise als charismatischer Neutralo auf die ökonomischen Potenzen Ihres Reiches setzen – oder gar ein grüner Baumschmuser werden. Nichts ist unmöglich, vor allem auch in Hinblick auf den bereits erwähnten Zufallsgenerator. Tja, *open end* als Maxime für den Spielverlauf scheint nicht mehr ganz so abgesagt zu sein wie noch vor einiger Zeit. Schön, dass eine hochkarätige Rundenstrategie wie Age of Wonders 2 diese Entwicklung unterstützt. **(PC Gamer/jn)**

CIVILIZATION 3

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Firaxis/ Hasbro Interactive
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** Nicht vor 2002
- **Internet:** www.firaxis.com/civ3
- **Besonderheiten:** ■ Mehr Diplomatie-Optionen ■ Verbesserte KI ■ Viele Multiplayer-Optionen ■ Komplett neue Grafik-Engine ■ Mit Teilen aus Alpha Centauri

Seit der letzten Ankündigung auf der E3 hörte man nicht mehr viel von Sid Meiers neuem Baby. Jetzt lüftet Firaxis den Schleier – aber nur ein kleines bißchen.



Das Kampfsystem wird stark überarbeitet; hier sehen Sie einige der moderneren Einheiten.

Aber auch eher Altertümliches steht zur Verfügung, mit dem Sie sich zunächst begnügen müssen.

Über ein halbes Jahr warten Strategen auf dem ganzen Erdenrund nun schon auf Infos zum neuesten Teil der legendären »Civilization«-Reihe. Hier sind sie!

Auf der Firmenwebseite www.firaxis.com wurde endlich ein eigener »Civilization 3«-Bereich eingerichtet mit ersten Neuigkeiten und Bildern zu Sid Meiers heiß erwartetem nächsten Strategie-Titel.

Was ist neu?

Civ 3 soll nicht einfach eine verbesserte Version der Vorgänger werden. Dazu Jeff Briggs, Designer bei Firaxis: »Wir konzentrieren uns darauf, bisher unbekannte Regionen von Civilization zu erforschen. Dadurch bekommt der Spieler mehr Optionen und spaßige Möglichkeiten, sein Reich so aufzubauen, wie er möchte. Natürlich kombinieren wir die besten und innovativsten Einfälle aus »Alpha Centauri« mit denjenigen Teilen aus Civilization, die zum Suchtpotenzial der Reihe ihr Scherflein beigetragen haben.«

Da wäre zum Beispiel das Kampfsystem. Nationen können begabte Führungspersönlichkeiten hervorbringen, die das Kriegsglück entscheidend beeinflussen. Und nicht nur das, sondern die komplette spätere Entwicklung des jeweiligen Landes, indem sie Wissen und Erfahrung an nachfolgende Generationen weitergeben.

Aber auch die Einheiten und Waffensysteme werden überarbeitet. Mit Artilleriegeschützen, Schlachtschiffen oder Katapulten klopfen Sie einen Gegner erst weich, dann stürmen Sie seine Bastion wesentlich leichter. Außerdem soll es nun nicht mehr möglich sein, mit altertümlichen Truppen einen Pass gegen voranrückende Panzereinheiten zu verteidigen.

»Ein weiterer Software-Meilenstein.«

Die Grafik-Engine basteln die Programmierer komplett neu, sie hat mit den Vorgängern und auch mit Alpha Centauri nichts zu tun – letzteres »bestach« ja vor allem durch seine scheußlichen Landschaften. Stattdessen bekommen Sie nun schöne Einheiten und Landschaften, die weitaus besser aussehen sollen. Einstweilen hat noch niemand die Areale gesehen, Bilder sind vorerst nicht zu erwarten – obwohl das Team angeblich schon »mit großem Vergnügen« eine spielbare Version testet. Auch einen Veröffentlichungstermin nennen die Mannen um Sid Meier noch nicht, dieses Jahr rechnen wir aber nicht mehr mit dem Rundenstrategie-Titel.

Das überarbeitete Interface soll Anfänger wie alte Hasen gleichermaßen ansprechen. Und im Multiplayer-Bereich wird Komfort ebenfalls groß geschrieben: Außer über ein lokales Netzwerk dürfen Sie via Internet oder hintereinander im Hotseat an einem Rechner spielen. Natürlich können Sie auch per E-Mail gegeneinander antreten, indem Sie dank einer eingebauten Funktion Spielstände verschicken.

Auch wenn es noch eine Weile dauern wird, bis wir den nächsten Streich von Firaxis abschätzen können – wie wir Sid Meier kennen, wird uns sicherlich ein weiterer Software-Meilenstein bevorstehen. **(mash)**


Dickies
US40
ILLMATIC DESIGNZ
X-LARGE
W&LT
PCB
carhartt
ENERGIE
gravis
FRÜHLING 2001
FRONTLINE
adidas
D.E.A.L
CAT
PUMA
CONVERSE ALL STAR
TRIPLE FIVE NYC
240 Seiten urbane Mode – gratis!
hotline 0511.70 12 70 | www.ziehdichan.com

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Rebel Act/Codemasters
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** Februar 2001
- **Internet:** www.codemasters.com
- **Besonderheiten:** 4 Charaktere zur Auswahl ■ Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte ■ Realistische Spielphysik



Schattenspiele: Atmosphärische Effekte wie der hünenhafte Schatten unseres untoten Kontrahenten sorgen ordentlich für Gänsehaut.

Die Amazone ist sehr flink und spezialisiert sich auf Distanzangriffe.

Während der Ritter eine breitere Palette an Angriffen besitzt, macht der Zwerg dies mit seiner dickeren Rüstung wett.

Der Barbar kann zwar mächtig zuschlagen, ist aber schlecht gepanzert.

Mit »Severance« verzückt ein spanischer Entwickler Grafik-Gurus auf der ganzen Welt.

Wie viele spanische Software-Entwickler kennen Sie eigentlich? Nur einen einzigen? Pyro? Höchste Zeit, dass wir da was richtig stellen. Schon seit über vier Jahren werkeln ein paar Jungs unter dem Namen Rebel Act Studios an ihrem ersten Spiel.

Zunächst »Blade« getauft, geisterte dieses dann auch schon seit 1997 alljährlich auf europäischen Spielemessen herum. Mit Codemasters als Vertrieb und »Severance: Blade of Darkness« als neuem, von Copyright-Sorgen befreiten Namen soll das Spiel demnächst endlich in die Läden kommen.

Bei einem 3D-Action/Rollenspiel-Mix wird sich kaum jemand an der stereotypen Story stoßen: Nach dem letzten großen Sieg über die Mächte der Dunkelheit brach im vorliegenden Fantasyreich ein goldenes Zeitalter an. Doch jetzt sammeln sich die Kreaturen der Finsternis wieder unter dem Banner des Erzmagiers Dal Gurak und planen das Ende dieser heilen Welt. Ob da der Ruf nach neuen Helden nicht zu spät erschallt?



Licht und Schatten

Eigentlich handelt es sich bei Severance um ein 3D-Hack-n-Slay im Stil von »Rune«. Im Vergleich zu diesem kann es jedoch mit einem wesentlich erweiterten Kampfsystem auftrumpfen, das eine breite Auswahl an verschiedenen Nahkampfwaffen, Schlägen, Paraden und Spezialattacken bietet. Zum anderen erlaubt ein rollenspielartiger Stufenaufstieg eine stetige Entwicklung des Charakters. Dabei gibt es unter anderem neue Waffen, Schläge und Kombinationsangriffe zu erlernen. All dies soll vier verschiedenen Charakteren mit individuellen Stärken und Schwächen zugute kommen.

Der auf den ersten Blick faszinierendste Aspekt von Rebel Acts Erstling ist sicherlich die atemberaubende Spiele-Engine. Diese erlaubt phantastische Schatten-Effekte, welche der Erforschung dunkler Verliese im Fackelschein neue Intensitätsstufen eröffnet. Darüber hinaus besitzt sie ein Physikmodell, das sogar das Abbrennen von Holz und einen die Treppe hinabkullernden Ork-Schädel erschreckend realistisch darstellen kann. Ob so viel Licht wirklich nur in der Grafik-Engine viel Schatten erzeugt, dürften Sie beim Test in unserer nächsten Ausgabe nachlesen. **(luc)**



Kolossal: Die Gebäude in Severance scheinen allesamt von Riesen gebaut.

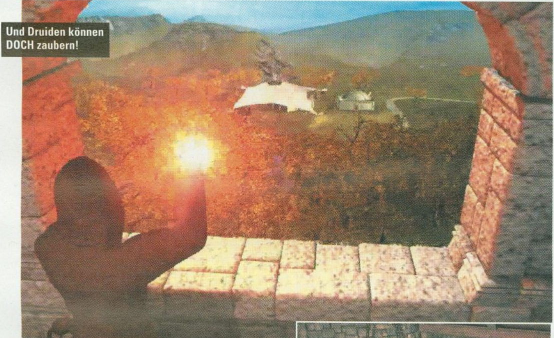
DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** House of Tales/CDV
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.geheimnis derdruiden.de

■ **Besonderheiten:** Bis zu 1000 Polygone pro Spielfigur ■ Fünf Stunden erfreulich gute Sprachausgabe ■ Klassisches Point&Click-Abenteuer im Stile von »Baphomet's Fluch« ■ 50 unterschiedliche Schauplätze, jeweils mit mehreren Räumlichkeiten

Scotland Yard muss stets die Kastanien aus dem Feuer holen, wenn es spukt – man denke nur an John Sinclair. Nun bekommt Johnny einen Kollegen: Detective Halligan!



Und Druiden können DOCH zaubern!

Bevor alles vorüber ist, müssen Sie tausend Jahre in die Vergangenheit reisen.

Freilich ist Halligan ein eher unfreiwilliger Geisterjäger, zudem glaubt er anfangs an einen ganz gewöhnlichen Ritualmord, und schließlich handelt es auch nicht wirklich um Dämonen, sondern eben um Druiden. Aber gruselig genug geht es dennoch zu ...

Der ungewöhnliche Fall (säuberlich abgeätzte Menschenknochen mitten im Stadtpark) hat nämlich eine Vorgeschichte, die 1000 Jahre weit zurückreicht. Die Druiden von England standen damals kurz vor ihrem Ende, also führten sie am Stonehenge-Monument eine unerhörte Zeremonie durch: Fünf Säuglingen wurde die Macht des Druidentums übertragen! Es entwickelte sich in der Folge wie geplant eine einflussreiche druidische Geheimgesellschaft, doch verfolgt diese mittlerweile äußerst obskure Ziele. Und so steht die Welt heute, 1000 Jahre später, kurz vor einer grässlichen Katastrophe.

Zum Glück muss sich der arme Detective gegenüber seinen Feinden von der Druiden-Befreiungsfront nicht allein behaupten. Die attraktive Anthropologin Dr. Turner steht ihm schon bald zur Seite und beide erhalten zusätzliche Unterstützung vom Mysterien-Experten Arthur Blake. Wird auch nötig sein, denn bevor die Welt ein weiteres Mal gerettet ist, müssen Halligan und Turner in die Vergangenheit reisen. Aus dieser Vorgabe haben die Hersteller ein konventionelles Point&Click-Adventure gestrickt, das mit einer handlichen Bedienung glänzt und in Bezug auf Präsentation und Story ein wenig an »Baphomets Fluch« erinnert. Die handelnden Figuren wirken dabei sehr echt – eine Folge des Umstandes, dass sie aus bis zu 1000 Polygonen bestehen. Schließlich hat House of Tales sogar noch eine neue Animationsidee eingebaut: Vor Türen oder Hausecken bremst Halligan erst einmal ab, bevor er erstere öffnet oder um die Ecke herumgeht. Sieht ziemlich realistisch aus, könnte aber auf die Dauer Nervpotenzial entwickeln.

Besonders stolz sind die Programmierer auf ein System, das in allen Sprachen lippensynchrone Mundbewegungen ermöglicht – in der derzeit vorliegenden Demoversion kommt das zwar nicht so auffällig zum Tragen, aber bis zur Endfassung ist ja noch Zeit. Die Sprachausgabe hingegen klingt schon jetzt überzeugend, weil (oder gar obwohl?) teure Profisprecher aus dem Kinogeschäft eingekauft wurden. Oft kämpfen diese Leute bei Spiele-Vertonungen ja mit dem Problem, nicht zu wissen, was sie da eigentlich tun, und das spürt man dann allzu deutlich. Nicht aber hier, wie gesagt, im Gegenteil: Besonders der über den Tatort wachende Bobby hört sich ausgesprochen stimmig an ... **(jn)**



Die Gerichtsmedizin bekommt Arbeit ...



Steckt er hinter den Morden?



Detective Halligan und Dr. Turner fachsimpeln ...

TROPICO

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** PopTop/Take 2
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.poptop.com
- **Besonderheiten:** Editor eingebaut ■ Sechs Zoom-Level ■ Auflösung bis zu 1600 x 1200 ■ Sehr verflochtenes Wirtschaftsmodell ■ Zufallsgenerator


Dieses Hotel gehört eher zur Unterklasse – die angeklickte Touristin stammt aus Rom und gibt täglich 24 Dollar aus.

Wollten Sie schon immer mal Presidente oder Comandante sein? Geben Sie ruhig zu, dass der kleine Diktator auch in Ihnen steckt – in »Tropico« dürfen Sie ihn zum Spielen rauslassen ...

Die Luxusklasse-Touristin

Eisgekühlter Cuba Libre, laszive Latino-Rhythmen, devisenbringende Luxushotels, Rumfabriken und Briefkastenfirmen, renitente Revolutionäre und marodierende Militärs – das alles ist das täglich Brot karibischer Diktatoren. Also vielleicht bald auch Ihres?

Nun, was mich angeht, so liebe ich ja stabil gebaute Menschen. Die haben meistens keine Lust, runde Bälle in eckige Kästen zu schießen und sitzen stattdessen lieber im bequemen Sessel, um den Dingen auf den Grund zu gehen – was für ein Spiel ja nur segensreich sein kann. Franz J. Felsl ist einer dieser Gesegneten, wie sein Name schon beinahe andeutet. Der »Tropico«-Designer von PopTop Software machte uns letzten Montag seine Aufwartung, und siehe da, seine tolle karibische Insulaner-Simulation bestätigte meine Sympathie für Dicke.

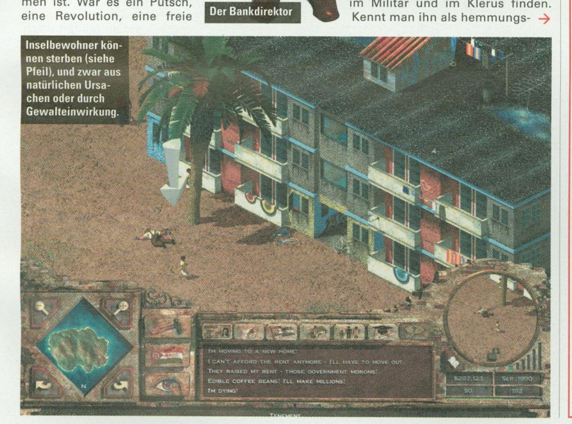
Dabei merkt man dem Spiel auf den ersten Blick gar nicht an, was alles in ihm steckt. Okay, die Grafik macht wirklich einen Aufsehen erregenden Eindruck, vor allem in den hohen Zoomstufen, aber davon abgesehen wirkt Tropico zunächst wie ein x-beliebiges Aufbauspiel. Aber schon der Einstieg belehrt den angehenden Kariben eines Besseren: Zunächst wären da verschiedene Parameter für die gewünschte Insel festzulegen, aus denen der Zufallsgenerator dann das fertige Eiland bastelt. Dabei geht es um Fragen wie Landhöhe, Vegetations- und Rohstoffdichte und dergleichen. All dies hat bereits Konsequenzen – wenn höher gelegene Terrains feh-



Touristen und andere Reisende klettern aus dem antiken Propeller-Flieger.

len, werden Sie beispielsweise kaum Kaffee anbauen können; wenn wenig Rohstoffe vorhanden sind, müssen Sie sich halt auf Landwirtschaft und Tourismus konzentrieren. Weitere Folgen stehen zu erwarten, wenn die Figur des Herrschers selbst (Ihr Alter Ego im Spiel) erstellt wird. Der Bursche hat so etwas wie einen Lebenslauf, hier entscheidet sich, wie er an die Macht gekommen ist. War es ein Putsch, eine Revolution, eine freie Wahl oder womöglich gar eine Intervention seitens der USA oder der UdSSR? Je nachdem wird er mit Teilen seiner Bevölkerung oder auch mit einer der Supermächte besonders gute Beziehungen unterhalten. Auch die rein persönlichen Eigenschaften des Mannes sind von Bedeutung: Ist er ein volksnaher Populist, so werden ihm die Armen, die Kommunisten und wahrscheinlich auch die Intellektuellen besonders gewogen sein. Dafür wird er eher wenig Freunde im Militär und im Klerus finden. Kennt man ihn als hemmungs- →

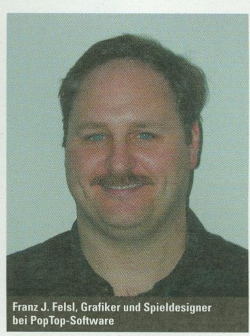
Der Bankdirektor



Inselbewohner können sterben (siehe Pfeil), und zwar aus natürlichen Ursachen oder durch Gewalteinwirkung.

Interview mit Franz Felsl

Pop Tops gemeiner Di(c)ktator



Franz J. Felsl, Grafiker und Spieldesigner bei PopTop-Software

PC Player: Franz, irgendwie erinnert mich dieses Spiel an »Railroad Tycoon 2«.

Franz Felsl: Na, woran das wohl liegt? (FF grinst.) Im Ernst: Die Grafik-Engine ist in der Tat ein verbesserter Abkömmling der RT-Routinen, und das Prinzip der aufklappbaren Akten haben wir ebenfalls von dort übernommen, weil sich weitergehende Informationen auf diese Weise schnell einblenden lassen, ohne dass man aus dem Spielbildschirm gehen muss.

PCP: Weitergehende Informationen gibt es in der Tat jede Menge – habt Ihr keine Angst, die Leute zu erschlagen?

FF: Nein, man kann Tropico ganz entspannt im »Rumdödel-Modus« spielen. Man kann aber auch Siegbedingungen voreinstellen oder sich selber Ziele setzen – in dem Fall schadet es sicher nicht, etwas tiefer in die Zusammenhänge einzusteigen.

»Von einer Revolution aus dem Land gejagt.«

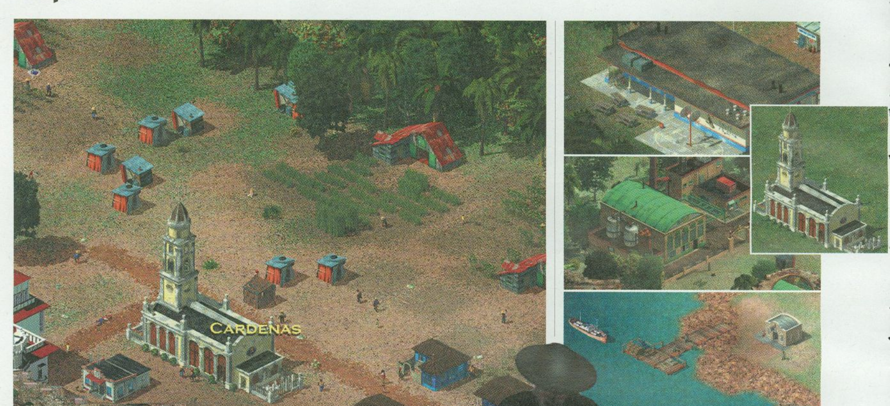
PCP: Eine der Möglichkeiten ist ja das Endlosspiel – ändern sich da mit der Zeit die äußeren Umstände oder die technischen Möglichkeiten?

FF: Tropico ist in den 50er und 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts angesiedelt. Da gab es noch echte Feindbilder, und die Welt war herrlich schwarz und weiß. Gäbe es hier Veränderungen, könnte das Spiel nur verlieren. Also bleibt alles, wie es ist, egal wie lange eine Partie dauern mag.

PCP: Welcher Regierungsstil gefällt Dir persönlich am besten?

FF: Also, neulich erst wurde ich von einer Revolution aus dem Land gejagt – falls es das ist, was Du wissen wolltest ... (grinst richtig schön fies)

Tropico



Eine Stadt in ihren Anfängen: ein paar Hütten und Häuschen, zwei Farmen, eine Kirche sowie (am linken Bildrand erkennbar) der momentan noch nicht texturierte Palast.

Schule, Kirche, Rumfabrik und Bootssteg – wichtige Installationen für Ihre Insel-Infrastruktur

Der Priester

→ losen Frauenhelden, wird der weibliche Teil der Bevölkerung stets eine gewisse Distanz zu ihm wahren, und so weiter, und so fort ...

All diese Voreinstellungen wirken sich auf das ökonomische Profil der Insel aus: Ist der Handel mit einer der Schutzmächte besonders profitabel? Finden Nachtbars und Cabarets wohl wollende Aufnahme? Liegt eine Perspektive im Aufbau eigener Industrieketten? Dem verbreiteten Typus des »Wild-Drauflos-Spielers« wird dies vielleicht gar nicht so auffallen. Er baut halt Häuser für seine Bürger, schafft mit Farmen oder Holzfällercamps Arbeitsplätze und kümmert sich mit Hilfe von Schulen und Universitäten um das Bildungsniveau seiner Leute.

Sim City Tropicana?

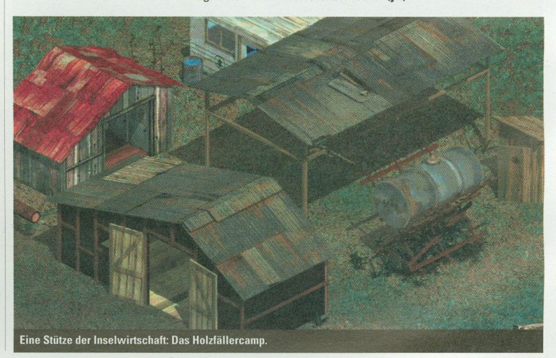
Das hört sich ein bisschen wie »Sim City« an, und tatsächlich hat dieser Vergleich eine Menge für sich. Wer allerdings den Ehrgeiz hat, etwas tiefer zu blicken, wird schnell feststellen, dass es viel zu entdecken gibt. Hier hängen die einzelnen Faktoren nämlich wesentlich enger zusammen, als dies beim legendären Städtesimulator der Fall ist. So sind die Bürger des Ortes keine anonymen Sims, sondern richtige Personen mit Namen, Fähigkeiten und Familienstammbaum. Das braucht Sie zunächst nicht weiter zu kümmern, weil die Burschen ohnehin nicht direkt zu steuern sind.

Aber es kann doch wichtig werden: Angenommen, Ihre Politik ist nicht so furchtbar erfolgreich, weshalb das Volk murrt. In dieser heiklen Lage kommen Sie auf die naheliegende Idee, einen potenziellen Rebellenführer (also jemand, der Sie nicht mag und hohe Werte in Mut und Menschenführung hat) durch die Nationalgarde aus dem Weg räumen zu lassen. Tja, könnte klappen. Könnte aber auch sein, dass Sie dessen Frau und Eltern dermaßen gegen sich aufbringen, dass Sie buchstäblich vom Regen in die Traufe kommen. Sie wissen schon – Märtyrer sind die vielleicht schlimmsten Feinde von Diktatoren!

Die Companera

Auch in manch anderer Hinsicht zahlt es sich aus, auf die Feinheiten zu achten: Wer etwa eine Bank baut, lockt damit nicht nur mehr Touristen und Finanzmagnaten ins Land, er wird vielleicht auch hochqualifizierte Arbeitskräfte importieren müssen – so weit das heimische Bildungsniveau nicht ausreicht. Und die Gebäude selbst haben natürlich ebenfalls ihre Auswirkungen: First-Class-Hotels direkt neben Sägewerken sind keine so gute Idee ...

Und was ist das Ziel der ganzen Veranstaltung? Nun, Sie können zu Beginn ein Spielziel einstellen, Sie können sich an den mitgelieferten Szenarios versuchen, Sie können aber auch bis in alle Ewigkeit Ihre Lieblings-Insel betonieren. *Wenn* Sie können, versteht sich, denn der ganze Spaß mag auch ein plötzliches Ende nehmen: in einem Militärputsch, einer Revolution – oder auch anlässlich einer verlorenen Wahl! **(jn)**



Eine Stütze der Inselwirtschaft: Das Holzfällercamp.

WIGGLES

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** SEK.ost/Innonics
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** Mai 2001
- **Internet:** www.wiggles.de

Besonderheiten: Ambitioniert ▪ Dreidimensionales Ausbau-Strategiespiel ▪ Mehrere Zwergenclans ▪ Fünf geschichtliche Epochen ▪ 100 Aktivitäten ▪ Charaktere mit Persönlichkeit ▪ Viele Waffen und Kampftechniken

An der Oberfläche sieht alles noch ganz freundlich und idyllisch aus.

Klein, aber oho: Im Auftrag Odins wühlen sich drollige Zwerge durchs Erdreich.


Tiefer, immer tiefer – so buddeln sich die Wiggles bis zum Erdmittelpunkt hinunter.

Was tun, wenn Höllenhund Fenris Amok läuft und Siegfried gerade keinen Dienst schiebt? Ganz einfach – das ist eindeutig ein Fall für die »Wiggles«!

Zumindest sieht dies Obergott Odin so und beschließt in seiner Weisheit, dieses kleine Zwergenvolk auf den Weg in die Unterwelt zu schicken. Bis dorthin gelangt nur, wer sich mühsam durchs Erdreich wühlt. Um der Angelegenheit noch ein wenig Pep zu geben, werden gleich mehrere Völker gleichzeitig mit diesem heiklen Auftrag betraut. Für die Wiggles beginnt damit eine wahrlich lange Reise. Vier Welten und fünf Geschichtsepochen sind zu durchqueren bis der Endkampf gegen den tollwütigen Höhlenkläffer beginnen kann. In die dynamisch ablaufende Kampagne sind 24 Missionen eingestreut, deren Anordnung und Verlauf sich ganz nach dem individuellen Verhalten des Spielers richten.

Überhaupt spielen Charakterfragen eine ganz große Rolle. Jeder Wiggle hat seine eigene Persönlichkeit und eignet sich je nach seinen Fähigkeiten für unterschiedliche Aufgaben. Anfangs werden die putzigen Wesen noch von Ihnen ausgebildet, später vererben sie ihr Können an ihre Nachkommen. Tatsächlich paaren sich die kleinwüchsigen Damen und Herren bei gegenseitiger Sympathie und stimmigen Rahmenbedingungen, vorausgesetzt, sie haben Zeit und Muße für solche Umtriebe. Teilen Sie den Jungs und Mädels zu wenig Freizeit zu, so verlieren Sie nicht nur rasch die Lust an der Arbeit, sondern entwickeln sich auch nicht im gewünschten Maße weiter. Rund 100 verschiedene Aktivitäten – vom Abfeiern bis hin zum Baden – bringen Leben in die Bude.

Zwergenwerfen

Folglich entstehen in den Höhlen rasch unterschiedliche Einrichtungen für das tägliche Leben Ihrer Wuselwichte. Hinzu kommen über 30 Produktionsstätten, in denen rund 20 Werkzeuge hergestellt werden. Ständig müssen Sie die Forschung vorantreiben, so sind anfangs besonders Leitern hilfreich um zu tieferen Stollen zu gelangen, später installieren Sie richtige Aufzüge.

Besonders wichtig ist allerdings ein rechtzeitiges Kampftraining, denn neben dem Endgegner Fenris lauern diverse Monster im Erdreich. Es gibt vier Kampftechniken zu erlernen, zu denen auch spektakuläre Gegneraufmisch-Variationen wie Karate gehören. Zehn Waffenarten lassen sich entwickeln, wobei die Schusswaffen im Vergleich zu den eleganten Lichtsäbeln richtig derb wirken.

Wo gegraben wird, da wird auch gegessen, und so landen Pilze und sogar schmackhaft zubereitete Hamster rasch im Verdauungstrakt. Nagetiere lassen sich allerdings nicht nur verputzen, doch vor einen Karren gespannt lösen sie Transportprobleme, und in Laufräder gezwängt erzeugen Sie Strom für diverse Maschinen.

Optisch erinnern die rasch entstehenden Höhlensysteme ein wenig an den Klassiker »Dungeon Keeper«, nur betrachten Sie das Geschehen diesmal nicht von oben, sondern von der Seite. Ein Vorteil dieser ungewohnten Perspektive ist, das sich dadurch die Gefahr von Orientierungsproblemen vermindert, die

»In punkto Innovation die Nase vorn.«

manch einer angesichts der opulenten, frei zoombaren 3D-Grafik vermuten könnte. Denn gerade den Überblick zu behalten ist angesichts von bis zu 50 gleichzeitig agierenden Wuslern ausgesprochen wichtig. Sollte schließlich auch noch die von den Berliner Entwicklern versprochene hohe Künstliche Intelligenz tatsächlich realisiert werden, könnte der Newcomer SEK.ost tatsächlich auf Anhieb einen Hit produzieren. In punkto Drolligkeit brauchen sich die Wiggles jedenfalls nicht hinter Blue Bytes Siedlern zu verstecken, was die Innovationsfreude betrifft, scheinen sie der Konkurrenz sogar mehr als eine Nasenlänge voraus zu sein. **(tw)**


Schwefel – begehrter Rohstoff für die Schwarzpulverproduktion.

DIE VÖLKER 2

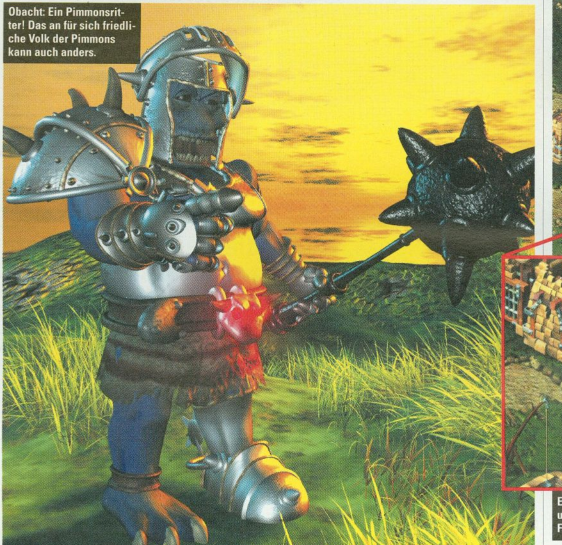
In dieser Kaserne bilden die Sajiki bereits neue Soldaten aus. Drei Insektenkinder bewundern die Rekruten aus respektvollem Abstand.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** JoWood/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.jowood.com

■ **Besonderheiten:** Übernimmt Aspekte aus »Pharao«: Versorgung der Bevölkerung wird durch Händler sichergestellt ■ Neuheit: Straßenbau ■ Neuheit: Kampf und Krieg per Ritter ■ Neuheit: Indirekte Steuerung

Die »Siedler 4« verzögern sich abermals und bieten vermutlich nur kosmetische Änderungen. Darin liegt eine Chance für den zweiten Teil der »Völker«, der wesentlich mehr Neuerungen zu bieten hat.


Obacht: Ein Pimmonsritter! Das an für sich friedliche Volk der Pimmons kann auch anders.

Eine große Streitmacht der Sajiki verlässt die Burg und folgt ihrem Ritter (der auf dem Reittier) beim Flankenangriff auf den blauen Feind.

Welches ist der Deutschen ganz persönliches Lieblingsgenre, das im Ausland fast völlig unbekannt ist? Simulationen, in denen man auf die Geschicke eines ganzen Volkes Einfluss nimmt.

Noch hatte in diesem Bereich bislang niemand eine Chance gegen die Siedler von Blue Byte, die das ganze Genre aus den Kinderschuhen hoben und seit langen Jahren die teutonische Spielergemeinde in Verzückung versetzen. Einen Versuch, diese Vormachtsstellung zu brechen, unternehmen nun abermals die Österreicher von JoWood.

Siedler mit Kindern

Auf den ersten Blick hat sich nur wenig getan: Nach wie vor werden Sie eines von drei grundverschiedenen Völkern führen. Die gemütlichen Pimmons, die nicht nur von außen, sondern auch von innen blau sind, da sie ihren ganzen Stolz aus der Herstellung und Konsumierung von Pilzschnaps schöpfen. Die ekelhaften Sajiki, ein Insektenvolk mit Speeren, Klauen und Reißkiefern, das von Natur aus kriegerisch ist. Nur die Frauen der Sajiki sind echte Schönheiten und pflücken friedlich Beeren, wie es jedes gute Eheweib tun sollte. Und dann wären da noch die Amazonen, die so gut ankamen, dass Blue Byte sie in einer Erweiterungs-CD für die »Siedler 3« kopierte.



Bei den Amazonen im Nordosten erledigen die Männer (im knappen Lustslip) die Hausarbeit. Faule Hausmänner bekommen den Stock zu spüren.

Wer ist hübscher? Diese schlanke Amazone mit ihrer Wespentaille?

Mit einem Luftschiff sind die Sajiki mitten im Gebiet der Pimmons gelandet. Die Gegenwehr der Pimmons ist nicht sehr groß.

Oder diese dralle, unaufdringliche Pimmonsmaid ?

Auf den ersten Blick wirkt dieses Bild wie der Inbegriff des Friedens. In Wirklichkeit starten die Sajiki gerade einen Überfall auf die Pimmons.

In der Pimmonsschule sind alle guter Dinge – Lehrer Pimpf bringt seinen Schülern Grundlagen der Schnapsbrennerei bei. Oder ist es Coca-Cola-Kunde?

Gevatter Storch ist wichtig: Ohne ihn keine Kinder. Dank Raketenrucksack ist die Auslieferung aber leichter als ehedem.

Alle drei Völker werden mit über 30 verschiedenen Gebäudetypen und vier Bevölkerungsgruppen ausgestattet. Die Männer stehen für Kampf, Krieg und Handwerk, während Frauen sich um die Ernährung sorgen und auf die Kinder Acht geben. Beim Nachwuchs bildet der Spieler Jungen ganz nach Wunsch in den verschiedensten Berufen aus, nur um die Mädchen, welche die Jungs ärgern und später Frauen werden, muss er sich nicht groß kümmern. Bei den Amazonen machen übrigens die Männer die Hausarbeit und bekommen auch die Kinder. Wunder gibt es immer wieder.

Keine Revolution, aber schön

Etliche Neuerungen erwähnten wir schon in der Ausgabe 9/2000. Neu ist unter anderem der Straßenbau, der stark an »Pharao« erinnert, und mit dem Sie eine genauere Kontrolle beim Aufbau Ihrer Siedlung haben. Zudem geben Sie Ihren Leuten keine direkten Anweisungen mehr, jeder geht automatisch seinem Tagwerk nach. Nur unzufriedene Untertanen werden zu einer Audienz eingeladen, wo sie Ihnen ihren Kummer schildern: »Unsere Mittagspause ist viel zu kurz; es gibt sehr gefährliche, wilde Tiere im Wald.« Sie als weiser König sorgen dann für Abhilfe: »Errichtet ein neues Wirtshaus, heuert Jäger an.«

Insgesamt werden auch die »Völker 2« keine Revolution des Genres, aber doch ein mit etlichen Finessen ausgestatteter Nachfolger mit liebevollen Animationen, vielen Zwischensequenzen, einer verbesserten Steuerung und einem ausgewogeneren und abwechslungsreicheren Spielablauf. Siedler-Fans sollten diesen Titel im Auge behalten. **(uh)**

BLACK & WHITE

Lokaltermin bei den Lionhead Studios nahe London – da kann es nur um eines gehen! Richtig: Neulich am Donnerstag packten wir die Reisetasche, um das legendäre »Black & White« persönlich und vor Ort in Augenschein zu nehmen ...



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Lionhead
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.lionhead.com
- **Besonderheiten:** Das ganze Spiel ist eine einzige Besonderheit ■ Weit fortgeschrittene KI ■ 9 Stämme, 16 Kreaturen ■ Diverse Spiel-Modi

Wird das Beste sein, wenn ich es gleich von vornherein zugebe: Ja, ich bin verliebt in dieses Spiel und trage die rosarote Brille, wenn ich an Black & White denke! Mein Trost und meine Entschuldigung ist, dass sich wohl kaum jemand dem Charme des neuen Molyneux-Gassenfegers wird entziehen können. Versuchen wir mal herauszufinden, woran's liegt ...

Was ist Black & White?

Diese Frage steht natürlich häufig am Anfang von Berichten über neue Spiele und lässt sich oft routinemäßig mit dem Hinweis auf dieses oder jenes Genre beantworten. Nicht so hier, denn die im Faktenkasten getroffene Einordnung als Strategiespiel ist wenig mehr als eine Krücke. Sicher, es geht hier schon um Strategie, gelegentlich auch um Eroberungen, und bestimmt liegen Sie nicht völlig daneben, wenn Sie den Titel als eine Art weit fortgeschrittenes »Populous« betrachten.

Aber B&W hat viele Aspekte, die weit darüber hinausweisen. Peter Molyneux selbst, der Gründer von Lionhead und Chefdesigner des Spiels, betrachtet es als Rollenspiel in der ursprünglichen Bedeutung des Wortes: in eine Rolle schlüpfen (nämlich die des absoluten Herrschers) und sich wohlfühlen. Mit einiger Berechtigung, möchte ich hinzufügen, denn mir ist sonst kein Spiel bekannt, von dem Sie sich so komplett in eine andere Welt saugen lassen können. Der Kasten mit den Black&White-Pointen legt in dieser Hinsicht beredtes Zeugnis ab – wer würde schon traurige Geschichten darüber erzählen, wie ihm in »Command & Conquer« ein Soldat abhanden gekommen ist?

Der Kasten macht aber noch etwas anderes deutlich: Ohne die Kreaturen, riesige und oft etwas tapsige In-Game-Helfer des Spielers, wäre der Spaß nur halb so schön. Tatsächlich neigt der Spieler schnell dazu, seine Kreatur als eine Art Haustier zu betrachten und eine emotionale Beziehung zu ihr aufzubauen.

Schließlich könnte man auch behaupten, B&W sei eigentlich gar kein Spiel, sondern ein wunderbar gut getarnter Psycho-Test. Glauben Sie mir, selbst diese Ansicht hätte etwas für sich. Molyneux meint dazu lakonisch: »Sicher, denn jeder bekommt hier genau das, was er möchte und verdient.« Hintergrund dieser etwas volltönend klingenden Behauptung ist, dass das Programm sehr genau über alle Aktionen Buch führt und jedes Mal winzige Veränderungen an der Welt vornimmt. Und so bekommen zum Beispiel gemeine Bösewichte allmählich eine Domäne, die Ihnen beziehungsweise Ihrer Spielweise entspricht: düster, furchterfüllt, mit einer grausigzackigen Zitadelle als Herrschaftssitz. Gutmenschen hingegen schaffen sich so etwas wie ein knuddeliges Feenreich, und alle Variationen dazwischen sind ebenfalls möglich.


Oder wesentlich schlechter ...


Der leichtsinnige Junge ist gerettet, das Abenteuer kann beginnen.

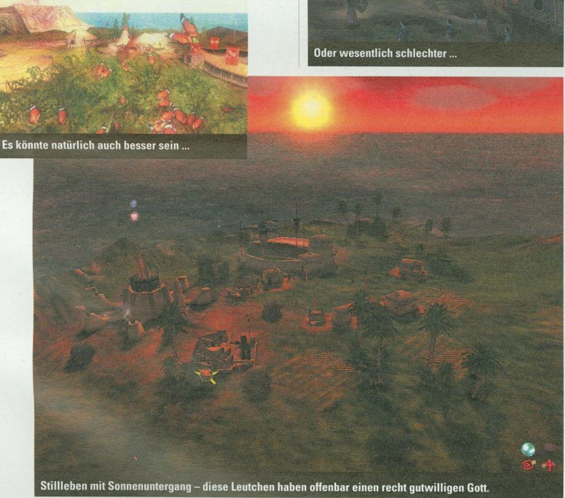
Wie spielt sich Black & White?

Irgendwann in einem weit entfernten Land springt ein kleiner Junge in die Fluten des haiverseuchten Meeres. Seine entsetzten Eltern beten zu den Göttern, dass der Kleine gerettet werden möge. Tja, und der Gott, bei dem das Gebet schließlich ankommt, das sind halt Sie. Sie zupfen also das vorwitzige Balg aus dem Wasser und werden von der dankbaren Familie prompt zu einem Besuch ihres Stammes eingeladen.

»Vom allgemeinen Allerweltsgott zum Stammesidol.«

Dort hat man Ihnen bereits eine noch nicht ganz fertige Zitadelle gebaut, deren Komplettierung rasch voranschreitet, wenn Sie den kleinen Wuslern etwas Holz besorgen – kein Problem, Sie sind ja ein Gott und Rohmaterial wächst genug. Die Zitadelle beherbergt dann die wichtigsten Optionen des Spiels: Speichern und Laden, eine Karte der Insel, ein Raum für die noch nicht vorhandene Kreatur, und dergleichen mehr. Tja, und ehe Sie drei Mal »Paff« sagen können, sind Sie vom →

Es könnte natürlich auch besser sein ...


Stillleben mit Sonnenuntergang – diese Leutchen haben offenbar einen recht gutwilligen Gott.


Da hängt sie, die goldene Spruchrolle. Nur wenn Sie hier klicken, entwickelt sich die Story weiter.

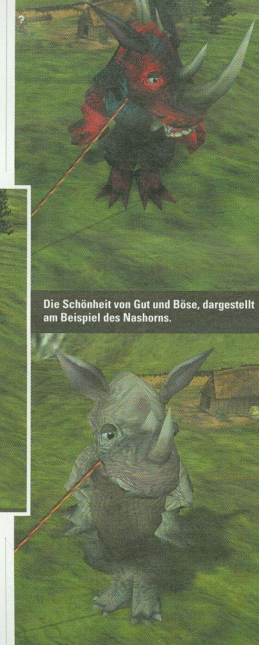
Black & White

allgemeinen Allerweltsgott zum speziellen Idol dieses, den alten Kelten nachempfundenen Stammes befördert worden ...

Was liegt näher, als sich etwas umzuschauen? Hinweistafeln im Gelände erläutern diesen oder jenen Aspekt, und die Handhabung ist schnell gelernt, wenngleich speziellere Funktionen – wie etwa das Drehen des Geländes – ein wenig Übung erfordern. Letzten Endes wird alles von der »Hand« gesteuert, einer Art Multifunktions-Mega-Mauszeiger. Sie können aber auch auf die Tastatur zurückgreifen, wenn Sie möchten.

Molyneux zeigt mir eine goldene Zauberspruchrolle, die vor einer riesigen Holzbarrikade schwebt. »Es hängt alles von Dir ab«, sagt er dazu. »Solange Du diese und andere Goldrollen nicht anklickst, wird die Geschichte hinter dem Spiel nicht weitergehen; Du kannst tun, was immer Du willst, und solange Du es willst: den Dorfbewohnern helfen, Quests bestehen oder Deine Kreaturen erziehen.« Kreaturen, das ist mein Stichwort, und so klicke ich auf die Rolle. Ein forsches Mädel springt aus der Barrikade hervor und gibt bekannt, dass drei besondere Aufgaben erfüllt werden müssen, bevor ich würdig bin, hier einzutreten.

»Es hängt von Ihnen ab! Erst wenn Sie wollen, geht es weiter!«



Die Schönheit von Gut und Böse, dargestellt am Beispiel des Nashorns.

Die Kreaturen

Das ist schnell erledigt und siehe, da sind sie: Kuh, Affe und Tiger, allesamt im Baby-Alter. »Gibt es nicht viel mehr Kreaturen?«, wundere ich mich. Molyneux nickt: »Diese drei sind nur die anfängliche Auswahl. Sie repräsentieren drei mögliche Wege, nämlich gut und defensiv, neutral sowie böse und aggressiv – ohne allerdings den Spieler auf den jeweiligen Stil festzulegen. Später im Spiel wirst Du an Knotenpunkte der Story kommen, an denen es Dir möglich ist, die ursprüngliche Kreatur gegen eine andere einzutauschen. Die Auswahl ist groß: Schildkröten, Löwen, Bären, Leoparden, Wölfe, Pferde, Zebras, Nashörner und viele andere.«

Ich entscheide mich für den Affen, er ist einfach unwiderstehlich. Stunden vergehen, in denen ich mich begeistert der Erziehung des charmanten Spaßvogels widme und ihm viele Tricks beibringe. Bäume ausreißen und den Dörflern das Holz abliefern? Der Affe lernt schnell. Getreide fressen, damit er groß und stark wird? Er hat's rasch begriffen. Leider erwischt er gleich anschließend einen der Untertanen und verschlingt ihn ebenfalls. Das war nun aber falsch! Batsch, batsch, der Affe bezieht eine Tracht Prügel von der »Hand«. Während ich mich anderen Aufgaben widme und weitere Quest-Scrolls anklicke, taucht er immer wieder im Blickfeld auf, schleppt Bäume ins Dorf oder geht seinen eigenen Vergnügungen nach.

Je nachdem, wie ich ihn weiter erziehen würden, würde er sich körperlich verändern – zum Guten oder zum Bösen hin. In dieser Hinsicht machen die Kreaturen ähnliche Wandlungen durch wie die Landschaft selbst. Der unter dem spielerischen Aspekt wichtigste Punkt ist aber, dass Sie Ihre Kreatur mit etwas Geduld zu einem äußerst wertvollen Helfer ausbilden können, der auch komplexe Aufgaben wie etwa die Übernahme fremder Dörfer in eigener Regie ausführt. Dies ist umso entscheidender, als Ihre Fähigkeiten in späteren Phasen, wenn sich Gegner im jeweiligen Land befinden, auf Ihren unmittelbaren Einflussbereich begrenzt sind. Die Kreatur hingegen, die zum Beispiel auch in der Lage ist, Zaubersprüche zu lernen, ist in ihren Aktionen nicht beschränkt ...



Der Affe ist immer für ein Späßchen zu haben.



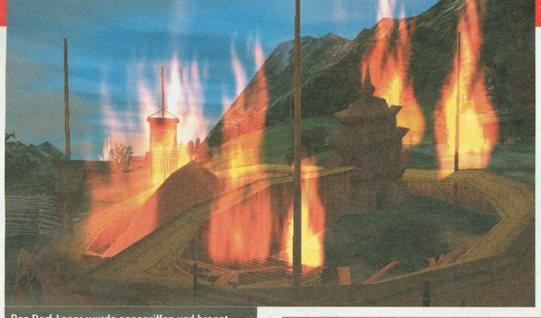
Dieser Zauberspruch haut wirklich ganz schön rein!



Das Innere der Zitadelle.

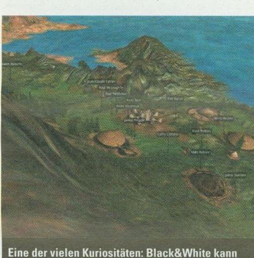
Wie geht es weiter?

Black&White liegt eine einzige, zusammengehörige Story zu Grunde – letzten Endes geht es um die Bekämpfung eines zweiten Mega-Gottes, der ebenso wie Sie die Welt beherrschen will und der sozusagen das exakte Gegenteil von Ihnen darstellt. Sind Sie gut, ist er böse. Sind Sie böse, ist er gut ... Hin und wieder werden Sie im Zuge der Geschichte die alten Ländereien verlassen müssen, um zu neuen Ufern aufzubrechen. Wenngleich sich Molyneux dagegen wehrt,


Das Dorf-Lager wurde angegriffen und brennt.

diese Sprünge als gewöhnliche Level-Wechsel zu bezeichnen, kommen sie uns doch ziemlich so vor. Immerhin dürfen Sie bei diesen Gelegenheiten mitnehmen, was immer Sie mitnehmen möchten.

Andere Länder, andere Sitten: Es ist Ihnen an bestimmten Punkten freigestellt, die Nationalität Ihres Stammes zu wechseln, und mittlerweile können Sie auch mit Hilfe von betenden Eingeborenen Ihre eigene Magie erzeugen (bis dahin gibt es nur begrenzte Spruch-Generatoren). Hier offenbart sich noch eine weitere, schon oft beschriebene Besonderheit: Mit Hilfe der Maus müssen die arkanen Symbole der Spells nachgezeichnet werden, was ein großer Spaß ist. Je besser Sie das können, desto stärker die Sprüche – wobei es


Eine der vielen Kuriositäten: Black&White kann das Adressbuch von Outlook lesen und die Einwohner entsprechend benennen.

noch andere Stärke-Modifizierungen gibt, die im Extremfall wirklich äußerst machtvolle Zauber ermöglichen.

Die Eroberung neutraler Dörfer geht durch die Methode des »Beeindruckens« vonstatten. Werfen Sie ein paar Felsen über den Ort, zerquetschen Sie eine Hütte, sprechen Sie Zauber, geben Sie den Eingeborenen Nahrung und Holz – all das beeindruckt. Tja, und selbstverständlich gibt es auch Kämpfe gegen gegnerische Götter, wobei die vielen Handlungsmöglichkeiten immer wieder neue Kombinationen ermöglichen, die an sich gar nicht eingeplant waren. Molyneux berichtet in diesem Zusammenhang von einer Kampftaktik, die von den Testern selbstständig entwickelt wurde: Man zünde ein Wäldchen an und werfe Gestein in die Flammen. Dann, wenn die Felsen richtig schön glühen, schleudere man sie auf die Gegner – hui, das gibt ein ganz heißes Gefecht!

Abgesehen von der hier beschriebenen Kampagne bietet Black&White übrigens noch weitere Möglichkeiten: Einen Action-Modus für schnelle Gefechte, eine Übungsarena zum freizügigen und folgenlosen Experimentieren, und natürlich den Multiplayer-Modus, getestet und garantiert für acht Teilnehmer (auch wenn inoffiziell bis zu 16 Herrscher einsteigen können). So, mein Besuch bei Lionhead neigt sich dem Ende zu, das Taxi zum Flughafen wartet bereits. Was bleibt, ist die heiße Hoffnung, dass es vielleicht wirklich schon zum nächsten Heft ein Testmuster gibt ... **(jn)**

BLACK&WHITE-POINTEN

Wie im richtigen Leben: Manchmal geschehen in »Black & White« Dinge, die schreiend komisch sind – und meistens auch von den Designern nie vorhergesehen wurden. Zumindest nicht in dieser Form. Wir befragten anlässlich unseres Besuches bei Lionhead einige Teammitglieder nach ihren diesbezüglichen Erfahrungen.

CHEFPROGRAMMIERER JONTY BARNES beispielsweise hatte eine Kreatur aufgezogen, die ein heftiges Interesse daran entwickelte, Felsbrocken durch die Gegend zu kicken. Eines schönen Tages prallte nun so ein Fußball-Stein von einer Felswand ab, flog zurück und traf das arme Viecherl am Kopf. Ein klassischer Knock-out war die Folge. Autsch!

KI-MEISTER RICHARD EVANS konnte gleich zwei Erlebnisse beisteuern. Zum einen war da die Ball-Tragödie. Sein Affe spielte Fußball (diesmal mit einem richtigen Ball) und schoss ihn dabei weit ins Meer hinaus. Tja, Balla weg – was tat das arme Sensibelchen? Es fing monstermäßig an zu flennen! Schnief ...
Bei einer anderen Gelegenheit verspürte Richard gemeine Experimentierlust und verfütterte magische Pilze an seinen Schützling. Daraufhin begann der seltsame Verhaltensweisen zu zeigen: Zunächst fand er alles um sich herum furchtbar komisch, etwas später wurde er von Verfolgungswahn befallen und fürchtete sich vor allem und jedem.

GRAFIKER CHRISTIAN BRAVERY schlug sich zeitweilig mit einem kuriosen Bug herum. Dabei hatte er nur noch eine einzige Möglichkeit, seinen Tiger zu bewegen: Er musste ihn nämlich mit einer Leine an ein zufällig herumliegendes Skelett binden und dieses in die gewünschte Richtung werfen – Tigerchen folgte dann brav, aber auch nur dann!

SPIELETESTER JOE BORTHWICK hingegen erzählte mir eine herzzerreißende Tragikomödie, deren Hintergrund ist, dass Kreaturen eigentlich nicht sterben können. Er hatte einen Affen aufgezogen, den er Grond nannte und von ganzem Herzen liebte. Als Joe nun einen Punkt erreichte, an dem der weitere Aufenthalt auf der ersten Insel ihm keinen Fortschritt mehr bringen würde, reiste er mit Grond und dessen liebsten Spielsachen zum nächsten Level. Dort stießen die beiden auf eine weitere, viel größere Kreatur – fein, dachte sich Joe, ein älterer Spielkamerad für Grond, der ihm neue Tricks beibringen kann. Leider gerieten die beiden Viecher alsbald in Streit, den die andere Kreatur kurzerhand beendete, indem sie Grond aufhob und verschlang. Grond war weg und wurde auch in der Zitadelle nicht mehr neu »geboren«. Joe schlug die andere Kreatur windelweich, in der Hoffnung, sie würde Grond wieder herauswürgen, aber natürlich vergebens. Möge er stets in Frieden verdaut werden ....



Kreaturen, Kreaturen – sie sind die Quelle der schönsten und bizarrsten Black&White-Geschichten!

Entwickler-Interview

DIABLO 2 EXPANSION

Zweifellos war »Diablo 2« einer der größten Verkaufserfolge des vergangenen Jahres. Kein Wunder, dass Blizzard nun eine Zusatz-CD mit zwei neuen Charakteren und einem neuen Kapitel nachschiebt. Wir hatten Gelegenheit, mit Chef-Designer Tyler Thompson über dieses Projekt zu plaudern.


Wo die Attentäterin hinlangt, da wächst kein Barthaar mehr.

PC Player: Lass uns das Interview mal mit einem kleinen Schmetterball beginnen: Was sagst Du zu den Diablo-2-Fans, die Eure in Arbeit befindliche Zusatz-CD nur für eine billige Abzocke halten? Angeblich wären die neuen Charaktere ja schon für das Hauptprogramm vorgesehen gewesen, sind jedoch dann für die weiteres Geld einbringende Erweiterung aufgehoben worden.
Tyler Thompson: (lacht) Nun, ich kann Dir nur sagen, dass ich während der letzten Monate verdammt hart am Druiden und der Attentäterin gewerkelt habe, und noch sind sie nicht fertig.

PC Player: Okay. Warum habt Ihr denn ausgerechnet die Attentäterin und den Druiden als neue Charaktere ausgewählt?
Tyler: Einfach weil sie die vorhandenen fünf Heldenfiguren so wunderbar ergänzen. Wir haben einige wirklich coole Ideen was wir mit ihnen anstellen können, und die werden bestimmt gut ankommen.

PC Player: Hast Du einen Lieblingscharakter?
Tyler: Der Druide ist mit Abstand mein persönlicher Favorit. Am interessantesten ist seine Fähigkeit, sich in einen Werwolf oder Werbären zu verwandeln. Wenn Du bloß die Animation davon sehen könntest ... . An der Attentäterin feilen wir derzeit noch immer herum. Aber ich finde jetzt schon die Möglichkeiten Fallen zu benutzen, um damit Monster zu erledigen, äußerst unterhaltsam.

PC Player: Treibt Dich nicht die Sorge um, dass Charaktere die Fallen benutzen indirekter und passiver zu spielen sind, und diese Figuren folglich weniger spannend erscheinen als der Druide?
Tyler: Das stimmt schon, wir beschäftigen uns intensiv mit diesem Problem um nicht einen unattraktiveren Charakter zu entwickeln. Zudem gibt es einen Unterschied zwischen einem mächtigen Helden – einem der Monster mit dem kleinen Finger umhaut – und einem interessanten Charakter mit coolen Fähigkeiten. Und gerade die Attentäterin soll nicht bloß eine Barbarin mit ein paar Fallen werden.

PC Player: Wie schaut es denn mit den Spezialfertigkeiten aus? Der Druide kann seine Gestalt verändern, wird die Attentäterin dafür dann jemanden mit einem Treffer abmurksen können?
Tyler: Darüber denken wir sicherlich nach. Natürlich wäre es nicht gerade toll, Diablo mit einem Treffer auszuschalten, aber irgendwie wird es in diese Richtung gehen - zumindest sieht es heute gerade so aus (lacht). Aber ihre endgültigen Fähigkeiten stehen noch nicht fest. Zum Beispiel besitzt sie derzeit eine Fähigkeit namens »Psychischer Hammer«.

PC Player: Nun, wo wir gerade über Neuerungen sprechen: Wir haben gehört, dass es auch einige frische Rezepte für den Horadrim-Würfel geben wird. Stimmt das?
Tyler: Ja, das stimmt.

PC Player: Ohne zu viel zu verraten, kannst Du uns etwas über einige der Rezepte erzählen, und wie ihr mit der Reaktion der Fans auf den Würfel umgegangen seid?
Tyler: Welche Erfahrungen hattest Du denn mit dem Würfel?

PC Player: Nun, um ehrlich zu sein: Ich habe ihn einmal eingesetzt, und das war dann ein totales Desaster.
Tyler: (lacht) Wirklich?

PC Player: Ich glaube ich habe irgendwelche fehlerhaften Edelsteine, einen Knochenstab und ein oder zwei Schädel in den Würfel getan und erhielt irgendetwas furchtbar Nutzloses dafür zurück.
Tyler: (lacht noch immer) Ja, die Rezepte für den Horadrim-Würfel sind schon eine ganz spezielle Sache, eigentlich eher etwas für Online-Spieler. Du weißt schon, die Typen die Deine Webseite genauestens studieren, die Lösungsbücher lesen und in den Foren nach Rezepten stöbern. Denn wilde Experimente zahlen sich dort nicht aus, wie Du feststellen konntest (lacht weiter). Immerhin gibt es im Spiel ein oder zwei brauchbare Hinweise auf gute Rezepte.

PC Player: Also werdet Ihr dies für die Erweiterungs-CD nicht verändern?
Tyler: Wir werden an den bereits existierenden Rezepten festhalten und diskutieren gerade darüber, was wir ergänzen. Wir haben uns zudem noch ein paar nette Kleinigkeiten ausgedacht. Wir haben jedenfalls den gesamten Code für den Würfel umgeschrieben, so dass wir jetzt wesentlich schneller ein neues Rezept hinzufügen können. Generell


Der Druide verwandelt sich gerne in pelzige Raubtiere.

betrachten wir derzeit alle möglichen Gegenstände in Bezug auf Veränderungen.

Gegenstände und Umgebungen

PC Player: Wo Du gerade die Gegenstände erwähnst: Plant Ihr da größere Änderungen?
Tyler: Oh ja, wir werden sogar jede Menge Neuerungen anbieten, mit viel mächtigerem Potenzial. Schon wenn man nur zwei zusammengehörige Gegenstände hat, wird man Verbesserungen erhalten, nicht erst wenn alle beisammen sind. Zudem werden die passenden Gegenstände nun dichter beieinander liegen, nicht mehrere Akte voneinander getrennt. Wir beschäftigen uns ferner mit Spezialgegenständen, den Dingen, die man in den höheren Schwierigkeitsstufen finden kann.

PC Player: Nett. Aber jedes Mal wenn Ihr etwas Neues hinzufügt, müsst Ihr überprüfen ob die Spiel-Balance noch stimmt, oder?
Tyler: Irgendwie schon. Aber normalerweise muss man immer etwas nachjustieren. Im Fall der erwähnten Gegenstände sind diese indes so selten, dass sie für das Balancing kaum eine Rolle spielen. Wie auch immer, wir haben gerade erst die Zahl der magischen Eigenschaften für Gegenstände verdoppelt. Wir arbeiten definitiv an mehr Abwechslung und Neuigkeiten. Wir wollen nicht, dass die Spieler-Charaktere schlicht nur stärker werden und so das Spiel einfacher wird. Wir zielen darauf ab es interessanter und abwechslungsreicher zu machen.

PC Player: Stimmt. Mehr Abwechslung wird den erfahrenen Spieler sicherlich für das Expansion Pack erwärmen.
Tyler: Das will ich aber stark hoffen. Ich sehe diese Erweiterung als ein Angebot von drei unterschiedlichen Dingen an drei Spielertypen. Für den Gelegenheitsspieler, der nicht in den höheren Schwierigkeitsgraden spielt, gibt es einen ganzen neuen Akt im Barbaren-Hochland. Erfahrene Spieler werden die beiden neuen Charakter-Klassen reizvoll finden. Schließlich gibt es da noch die neuen Gegenstände für die wahren Fanatiker mit Level-70-Barbaren.


Die Attentäterin, kurz bevor sie einer Fliege die Augen auskratzt.

PC Player: Wo wir gerade den neuen, fünften Akt erwähnen: Wird er eher größer oder eher kleiner als die vorangegangenen vier ausfallen?
Tyler: Wir arbeiten gerade noch daran, es wird wohl davon abhängen wie viel Spielspaß wir aus den neuen Gegenden herauskitzeln können. Ungefähr wird wohl gleich groß wie der zweite Akt werden, mit sechs Aufträgen und Tonnen von Monstern.

PC Player: Okay, und wie schaut es mit den Arenen und Gilden aus? Sie wurden schon aus Diablo 2 gestrichen und werden wohl auch nicht bei der Erweiterung wieder auftauchen.
Tyler: Ja, das war eine wirklich niederschmetternde Entscheidung, die wir da zu treffen hatten. Es war einfach eine Frage der Zeit. Wenn wir Arenen und Gilden eingebaut hätten, so hätte dies die Entwicklungszeit nicht unwesentlich verlängert. Wir haben uns die Gilden mit kritischem Blick näher angesehen und uns gefragt, was um Himmels willen so attraktiv an diesen Einrichtungen wäre. Die Antwort war: der Abstellplatz. Wenn wir hier mit ihnen herumgespielt haben, nutzten wir sie meist als Lager für Ausrüstungsgegenstände. Daher haben wir folglich einfach das Inventar für die Spieler vergrößert. Was die Arenen anbelangt, die haben sicher jede Menge Potenzial. Aber wir mussten eben einige harte Entscheidungen treffen. Wir können nicht alles einbauen, was wir gerne drinnen hätten. Einfach weil wir nicht für immer in der Entwicklung feststecken möchten, sondern irgendwann am nächsten großen Titel arbeiten wollen.

PC Player: Gibt es denn eine reelle Chance, dass Arenen und Gilden in zukünftigen Titeln auftauchen werden?
Tyler: Klar, das sind die Art von Dinge, die uns spieltechnisch liegen. Ich weiß nicht an welchen zukünftigen Titeln wir arbeiten werden, aber mit dieser Kategorie von Spielelementen werden wir uns sicher beschäftigen.

»Wir mussten einige harte Entscheidungen treffen.«

Das Leben im Entwicklungs-Zyklus

PC Player: Nun da Diablo 2 seit einiger Zeit erhältlich ist und ein derart umwerfender Erfolg bei Käufern und Kritikern war, glaubt Ihr da, dass Ihr zu lange an dem Titel gearbeitet habt, oder war die investierte Zeit gerade richtig?
Tyler: Oh, rund anderthalb Jahre habe ich richtig reingeklotzt. Und genau diese anderthalb Jahre dachten wir, wir wären nur sechs Monate von der Fertigstellung entfernt. Und sechs Monate lang dachten wir, wir hätten nur noch drei Wochen vor uns. Daher: Klar würde ich das sagen (lacht sich scheckig). Aber andererseits bin ich stolz auf das Produkt, das wir schließlich fertig gestellt haben. Es ist ein wenig groß geraten. Ich weiß nicht, ob wir jemals wieder ein derart umfangreiches Spiel programmieren werden. Zudem begreifen wohl die wenigsten Menschen, wie es ist, 18 Stunden pro Tag zu arbeiten, sieben Tage die Woche, und das über einen Zeitraum von sechs Monaten.

PC Player: Es gibt viele PC-Spieler, die sich Sorgen machen über die Zahl und Qualität der zukünftig erscheinenden Spiele, besonders da Titel wie »Obi Wan« nicht für ihren Rechner erscheinen werden. Noch beängstigender ist es, dass die Entwicklungszyklen für Spiele. Haben sich die Entwickler in den letzten Jahren in eine Sackgasse manövriert?
Tyler: Ich denke, wir Entwickler müssen lernen, dass größere, umfangreichere Spiele nicht jeden ansprechen. Ich möchte keinem unserer Konkurrenten ans Bein pinkeln, aber es gibt da einige Spiele in der letzten Zeit, die ganz exzessiv zu lang waren. Bis zu dem Punkt, dass ich gar nicht damit beginnen möchte sie zu spielen. (Anmerkung der Redaktion: auf »Baldur's Gate 2« trifft diese Umschreibung recht gut zu.)
Ich bin mir nicht sicher, ob die Kunden wirklich so viel Zeit in ein Spiel investieren wollen. Es gab eine Zeit als 40 Stunden Spielzeit als hervorragender Gegenwert für den Kaufpreis galten. Aber um ein Spiel mit 100 oder 200 Stunden Spielzeit zu entwickeln, braucht man eine Menge Zeit. Was den PC-Markt generell betrifft, so mache ich mir wenig Sorgen. Zwar werden einige Produkte vom Gewicht ihrer langen Entwicklungszyklen erdrückt werden, aber generell wird es immer einen Markt für gute PC-Spiele geben.

Noch grinst das Monster ...

PC Player: Letzte Frage: Wenn Du so sehr bei Diablo 2 reingeklotzt hast, kannst Du Dir da überhaupt noch vorstellen an einer eventuellen Fortsetzung mitzuarbeiten, oder würdest Du lieber etwas ganz anderes machen?
Tyler: Es gibt hier viele Möglichkeiten bei Blizzard. Ich persönlich habe noch nicht die Nase voll von Diablo. Aber es gibt hier sicher den einen oder anderen, der keine mittelalterlich angehauchten Rollenspiele mehr programmieren möchte. Aber das grundsätzliche Spielprinzip mag eigentlich jeder von uns, mal sehen, was wir noch alles damit anstellen können. **(Daily Radar/tw)**


Druiden mischen sich gern ungefragt in kleinere Metzeleien ein.

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

Die 3D-Grafik bei der taktischen Ansicht ist wirklich schön ... und unser Verfolger ganz schön gefährlich. In der Keldon-Klasse tummeln sich schwere Kriegsschiffe der Cardassianer.

Totally Games lässt die X-Wings in der Garage stehen: Die nächsten Brückentage werden an Bord eines Star-Trek-Raumschiffs verbracht. Als Captain beraten Sie sich mit Ihren Offizieren und fällen taktische Entscheidungen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Totally Games/ Activision
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.bridgecommander.com
- **Besonderheiten:** 8 Episoden mit 35 Missionen ■ Neue Story im Next-Generation-Universum ■ Sie geben als Captain Befehle ■ Gastauftritte von Picard und Data

Star-Trek-Raumschiffe per Joystick steuern? Na, na, in welchem Jahrhundert leben Sie denn? Mit einem über 600 Meter langen Prachtpott der Galaxy-Klasse lässt sich nicht mal eben schnell die Kurve kratzen.

Wenn in einigen Monaten »Star Trek: Bridge Commander« erscheint, werden jahrelange PC-Fluggewohnheiten erschüttert. Sie übernehmen nicht etwa die Rolle eines popeligen Piloten, sondern werden Captain eines mit allen physikalischen Schikanen simulierten Forschungskreuzers. Für Projektleiter David Litwin ist die neue Weltraumspiel-Marschrichtung eine klare Sache: »Flotte Dogfights im Stil einer Zweiten-Weltkrieg-Flugsimulation passen einfach nicht zu Star Trek. Die Steuerung der trägen Riesenschiffe lässt sich eher mit U-Boot-Manövern vergleichen.« Die andere Seite der SF-Macht ist David nicht fremd: Als Mitglied des Entwicklerteams Totally Games programmierte er auch an der bislang letzten Star-Wars-Simulation »X-Wing Alliance« mit.

»Deine Crew ist nicht doof!«

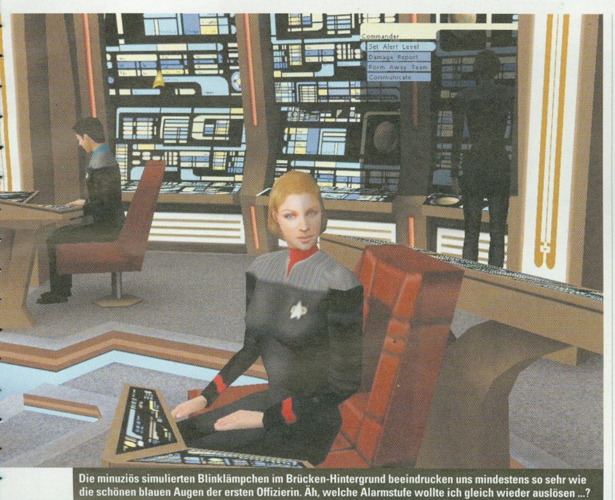
Packen Sie den Joystick weg

Versucht haben es schon viele, Bridge Commander soll es endlich glücken: Den Spieler förmlich ins kalte Kunstleder des Kapitänssessels pressen und dabei das wohlige Gefühl einer sich entfaltenden TV-Episode beschwören. Eine ähnliche Idee verfolgte Interplay bereits mit »Starfleet« und »Klingon Academy«, aber da fummelte man dann doch die meiste Zeit hektisch am Steuerknüppel herum. Damit Sie bei Bridge Commander gar nicht erst in Versuchung kommen, gibt es schlichtweg keinen Joystick-Support. Vielmehr klicken Sie einen von fünf Offizieren an, um für die jeweilige Station spezifische Menüs aufzurufen. In einigen Missionen gesellt sich ein Gaststar auf den Sessel des zweiten Offiziers.



Auf diesen beiden Schiffstypen werden Sie im Laufe des Spiels Dienst schieben: ein schneller Feger der Sovereign-Klasse (links) und ein Vertreter der älteren Galaxy-Bauart (rechts).

»Deine Crew ist nicht doof«, lässt uns David wissen – sehr beruhigend. Die Offiziere sind eigenwillige Persönlichkeiten und besitzen ein gewisses Maß an Eigeninitiative. Wird Ihr Schiff beispielsweise von feindlichen Salven getroffen, löst die erste Offizierin Alarm-



Die minuziös simulierten Blinklämpchen im Brücken-Hintergrund beeindrucken uns mindestens so sehr wie die schönen blauen Augen der ersten Offizierin. Äh, welche Alarmstufe wollte ich gleich wieder auslösen ...?

stufe Rot aus und lässt die Schutzschilde hochfahren. Nasebohrendes Beobachten der Belegschaft ist aber kein dauerhaftes Erfolgsrezept, ein entscheidungsfauler Captain wird schnell von der Sternenflotte in den Raumpfleger-Dienst versetzt.

Wer zündelt an der Sonne rum?

Zu Spielbeginn sind Sie der erste Offizier an Bord der USS-Icarus, einem Schiff der Galaxy-Klasse. Eigentlich sollte die Icarus nur eine ungewöhnliche Sonnenstrahlung erforschen, doch dabei handelt es sich – Überraschung! – um ein Supernova-Experiment der Cardassianer. Die Unruhestifter basteln an einer Technologie, mit der sich jeder unschuldige Fixstern zünden lässt. Ihr Raumschiff wird leicht flambiert, der Captain verunglückt dabei tödlich. Höchst bedauerlich, aber mit einer Blitz-Beförderung verbunden: Schon machen Sie es sich auf dem Kommandosessel bequem.

Nicht mal zum Austreten dürfen Sie die Sitzgelegenheit verlassen. Herumlaufen à la »Elite Force« gibt's nicht, doch das Spielprinzip von Bridge Commander kann auf diese Freiheit gut verzichten. Durch Mausbewegungen sieht man sich stufenlos um, visiert seine Offiziere an, bewundert Detailfülle und Dynamik der simulierten Brücke. Andere Crew-Mitglieder kommen und gehen, huschen emsig an Ihrer Nase vorbei und geraten kräftig ins Schleudern, wenn das Schiff einen Treffer einsteckt.

Die Qual der Missionswahl

Das Spiel ist in acht Episoden unterteilt, auf die sich rund 35 Missionen verteilen. Die Episoden werden linear abgehakt, doch innerhalb dieser Abschnitte können Sie sich die Missionen in einer beliebigen Reihenfolge vorknöpfen. Drei Schwierigkeitsgrade sollen für jeden Härtegeschmack die richtige Herausforderung bieten; der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Damit Sie bei der Schiffssteuerung nicht ins schlingern kommen, sind die ersten Einsätze wie ein interaktives Tutoral aufgebaut.

Neben reinen »Gegner abfangen und schrotten«-Kampfeinsätzen erwarten Sie auch Forschungs- und Eskortierungs-Aufträge. Oft gibt es mehrere Wege, um ein Ziel zu



»Captain, wir haben ein Problem ...« – Im Sichtfenster tobt unübersehbar das Leben. Per Feuer-Menü am unteren Bildrand steuern wir einen Photonen-Torpedo zur Raumschlacht bei.



Die Raumschlachten dauern ein Weilchen. Bis ein Schutzschild geknackt ist, werden großzügige Portionen Phaser-Energie ausgetauscht.

»Eine neue Alien-Rasse wird speziell für Bridge Commander designt.«

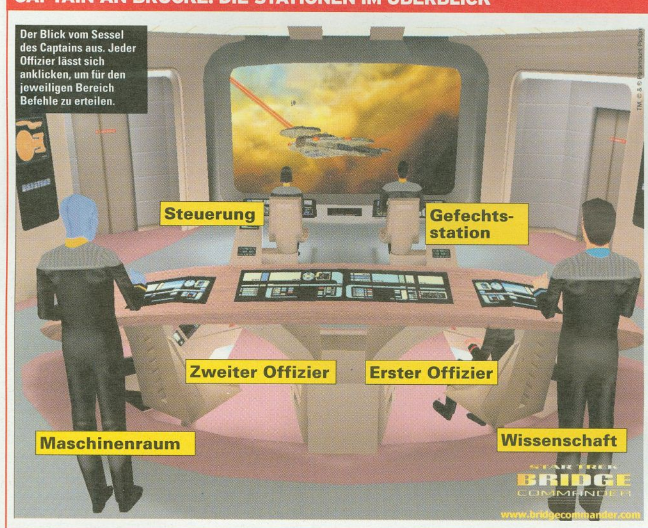
erreichen. So müssen Sie in einer Mission verhindern, dass sich zwei Schiffe gegenseitig an die Wäsche gehen. Rustikale Haudraufs schießen beiden Streithähnen die Triebwerke lahm. Der alternativ-kreative Lösungsweg: Manövrieren Sie Ihr Raumschiff zwischen die Fronten – jetzt traut sich keiner mehr, das Feuer zu eröffnen.

Das ist eine lange Geschichte

Zusammengehalten wird das vielseitige Aufgabengebiet durch eine Star-Trek-würdige Story mit reichlich dramatischen Ereignissen und Charakteren, die sich über Bordfunk melden oder Gastauftritte auf Ihrer Brücke haben. Nach etwa einem Drittel Spieldauer ist sogar ein Schiffswechsel angesagt: Sie und Ihre Crew ziehen von einem Galaxy-Modell auf einen Vertreter der neuen Sovereign-Klasse um, die mehr Antriebs- und Feuerpower →

Star Trek Bridge Commander

CAPTAIN AN BRÜCKE: DIE STATIONEN IM ÜBERBLICK



Der Blick vom Sessel des Captains aus. Jeder Offizier lässt sich anklicken, um für den jeweiligen Bereich Befehle zu erteilen.

STEUERUNG:
Manöver in Nicht-Kampf-Situationen. Kurs auf andere Systeme nehmen, in Planetenorbit gehen, an Basis andocken.

GEFECHTSSTATION:
Manöver, Waffeneinsatz und Schutzschilde in Gefechten. Wechsel in die taktische Außenansicht möglich.

MASCHINENRAUM:
Festlegung der Reparatur-Prioritäten, Verteilung von Energie auf die verschiedenen Schiffsbereiche.

ZWEITER OFFIZIER:
Freier Platz für gelegentlich auftauchende »Stargäste«, die in bestimmten Missionen auf die Brücke kommen.

ERSTER OFFIZIER:
Status-Reports und Schadensmeldungen, Kommunikation mit anderen Raumschiffen, Alarmstufen ausrufen.

WISSENSCHAFT:
Scans von Regionen und Objekten, Proben aussenden, Messergebnisse analysieren.



Wann immer Ärger in der Galaxis gärt, müssen die arroganten Romulaner natürlich sofort ihren Senf hinzugeben.

→ unter der Haube hat. An der Steuerung wird sich dadurch nichts groß ändern, auch die Crew-Mitglieder bleiben identisch. Die Brücken sehen aber unterschiedlich aus, alle Star-Trek-geschulten Innenarchitekten erkennen sofort das Post-Ikea-Rundbogen-Design der Galaxy-Klasse.

Auf Ihren Abenteuern bekommen Sie es mit 15 Kampfschiff-Modellen zu tun, darunter Einheiten der Klingonen, Romulaner, Cardassianer, Ferengi und einer geheimnisvollen neuen Alien-Rasse, die speziell für Bridge Commander designt wird. Zur Identität des geheimnisvollen Völkchens befragt, gucken die Totally-Games-Mitarbeiter nur unschuldig und hüllen sich in Schweigen. Letzte Details der Story werden gerade in Zusammenarbeit mit einer TV-Drehbuchautorin festgelegt. Im Multiplayer-Modus können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. Hier wird nur mit der taktischen Außenansicht ohne Brückenblick gespielt, doch dafür können Sie neben den Föderationsschiffen auch die Pötte der anderen Völker steuern.

Schöne Außenansichten

Bei aller Liebe zur Star-Trek-Authentizität wird Bridge Commander keine konfliktarme »Ich bin o.k., du bist o.k.«-Verständigungsorgie, wie man sie von mancher Next-Generation-Folge kennt. Es gibt zarte Adventure-Elemente in Form von Gesprächen mit anderen Charakteren, aber verschiedene Antworten in Multiple-Choice-Manier sind nicht zu erwarten. Im Mittelpunkt des Spiels stehen eindeutig Raumschlachten – wozu haben wir schließlich all die schönen Torpedos an Bord?

Es muss nicht immer die Brücke sein: Per Tastendruck wechselt man in die taktische Außenansicht, bei der verschiedene Beobachter-Kameras die Schlachtenplanung erleichtern. Ganz nebenbei bemerkt kommt hier die Detailfülle der Raumschiffe am besten rüber. In einigen Missionen werden sich bis zu zehn Schiffe im selben Sektor tummeln, jedes Modell besteht aus 3500 bis 5000 Polygonen. Der grafische Aufwand verlangt eine 3D-Karte mit mindestens 8 MByte Video-RAM, also Güteklasse Voodoo2/TNT aufwärts.

Taktisch im Weltraum

Gekämpft wird in einem echten 3D-Weltraum, bei dem man sich auch von oben und unten anpirschen kann. Bei Gefechten mit mehreren Gegnern stellt sich natürlich die Frage: »In welcher Reihenfolge greife ich die Mistkerle an?«. Sie drücken nicht einfach auf einen Feuerknopf und atomisieren Feinde im Sekundentakt, sondern manövrieren erst einmal in eine günstige Position. Beispielsweise wollen wir die Schiffsseite vor die feindlichen Geschütze halten, bei der die Schutzschilde noch am stabilsten sind.

Auch die Offensive verlangt nach einer wohl überlegten Vorgehensweise. Ballern Sie nicht blind Richtung Gegner, sondern konzentrieren Sie Ihr Feuer auf einen bestimmten Bereich – sonst ist der Schild bis Weihnachten nicht geknackt. Sie können zum Beispiel Triebwerke, Kommandobrücke oder Waffensysteme gezielt ausschalten. Dazu müssen Sie Ihr Schiff erst einmal in eine Position manövrieren, die den Waffen freie Schussbahn gewährt. So wollten wir in einer kleinen Probeschlacht die Phaser-Bank an der Raumschiff-Unterseite einsetzen. Dazu mussten wir unser Schiff erst einmal rollen, bis der Gegner in den Einzugsbereich der »Bauchwaffe« geriet. Zwei separate Anzeigen

> **»Wozu haben wir all die schönen Torpedos an Bord?«**



Sie können das Weltraum-Geschehen auch von der Brücke aus beobachten, alle Manöver-Feinheiten dem zuständigen Offizier überlassen und sich ganz auf die Waffensysteme konzentrieren.



Bei den Schadensdarstellungs-Effekten wird nicht gespart. Dem Captain dieses auf Schrottwert reduzierten »Warbird« wird's ein schwacher Trost sein.

informieren über den Zustand der Schutzschilde und die Bereitschaft Ihrer Waffen.

Phasern will gelernt sein

Der nächste Knackpunkt ist die Waffenwahl. Torpedos lassen's ordentlich wackeln, mehrere Sorten stehen zur Wahl (unter anderem Photonen und Quantum), aber das Nachladen dauert recht lange, wenn mal eine Salve verfeuert wurde. Phaser entfalten erst im Nahkampf ihre volle Wirkung und ihre Schmelzstufe lässt sich in drei Stufen dosieren. Wenn Sie zum Beispiel einen Gegner nicht vernichten, sondern nur seinen Antrieb lahm legen wollen, kann die niedrige Glühstufe Sinn machen (... und bei der nächsten Stromrechnung sparen wir ein paar Credits). Nicht alles, was da draußen rumfliegt, ist feindlich gesinnt. In Großschlachten gegen Ende des Spiels gesellen sich Verbündete an Ihre Seite.

Sie können jedes einzelne Flugmanöver selbst anordnen, aber im Zuge dessen muss man seinen taktischen Offizier nicht unbedingt arbeitslos machen. Statt selber alle Kurskorrekturen einzeln anzuordnen, wählen Sie eines von vier Verhaltensmustern. Momentan sind vier Modi geplant: Frontalangriff, kreisförmige Annäherung, Distanz-Attacke und ein Ausweichmanöver.

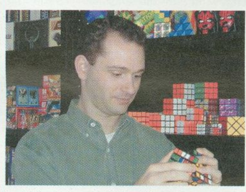
Wo es stetig »Bumm!« macht, fliegen unübersehbar die Fetzen: Das schnittig betitelte »Dynamic Damage System« bietet statt vorgerenderter Texturen-Anschmauchungen dem Waffeneinschlag gemäße Echtzeit-Schadensdarstellung. Keine Frage, dass die Auseinandersetzung zwischen zwei Großraumschiffen ein Weilchen dauern kann. Sie sind nicht der einzige Captain, der beschädigte Systeme von seiner Crew flicken lässt. Deshalb lassen Sie einen halb zerschrotteten Gegner nicht zu lange im Weltraum dümpeln, sonst fährt der Knabe plötzlich die frisch reparierten Schutzschilde wieder hoch.

Alles hört auf mein Kommando

Bridge Commander soll neben Maus und Tastatur auch Spracheingabe unterstützen. Mit einem »Game Commander 2«-Headset gerüstet, demonstrierte uns David Litwin das Optimum in Sachen Führungskräfte-Feeling: Einmal den Namen »Saffi« gemurmelt und schon zoomt die Kamera an die erste Offizierin, die in bester Befehlserfüllungslaune den Kopf in unsere Blickrichtung reckt.

Ein paar Monate dürfte Bridge Commander noch im Trockendock verbringen. Die von uns inspizierte Version war kurz vor dem Alpha-Stadium und soll im Sommer irdischer Zeitrechnung fertig werden. Wenn dann die Verkaufszahlen den Erwartungshaltungen gerecht werden, will Totally Games gerne noch ein Weilchen im Star-Trek-Universum verweilen – Jedis Leid ist Trekkers Freud'. Mehr zu den Zukunftsplänen des renommierten Entwicklerteams erfahren Sie im anschließenden Interview mit Firmenchef Larry Holland auf Seite 54. **(hl)**

Interview mit David Litwin



David Litwin ist seit 1997 bei Totally Games, wo er als leitender Programmierer an »X-Wing Alliance« mitwirkte. Bei Bridge Commander arbeitet er am Design mit und kümmert sich vor allem um die Programmierung – kein Wunder bei der Sammlung an logischen Puzzles.

PC Player: David, wie verkraftet man denn den Umstieg von Star Wars auf Star Trek?

David Litwin: Es ist schön, mal etwas Neues zu probieren und an einer anderen Lizenz, einer anderen Engine und einem anderen Spielprinzip zu arbeiten. Allerdings möchte ich nicht bei jedem neuen Projekt das Thema wechseln. Eine Missions-CD oder ein Nachfolger zu Bridge Commander würden mich persönlich deshalb sehr interessieren.

PC Player: Es gibt ja schon eine Menge Trek-Spiele. Wie seid Ihr auf das Konzept von Bridge Commander gekommen?

David Litwin: Wir wollten auf keinen Fall die X-Wing-Alliance-Engine nehmen und einfach neue Grafik reinwerfen. Als wir von Activision angesprochen wurden, ob wir eine Weltraum-Simulation im Star-Trek-Universum machen wollen, haben wir uns hingesetzt und nachgedacht, was der Lizenz am besten gerecht wird.
Was bedeutet Star Trek für mich? Wichtig sind die Raumschiffe, die Charaktere und die Kommandobrücke. Es ist ein völlig anderes Universum, du kannst die Schiffe nicht mit denen aus Star Wars vergleichen. Das Konzept von Bridge Commander wurde uns durch solche Überlegungen schnell klar, aber die Implementierung mit all ihren Details macht eine Menge Arbeit.

PC Player: Und jetzt die alles entscheidende Gretchenfrage: Welche Schiffsklasse gefällt Dir besser – Galaxy oder Sovereign?

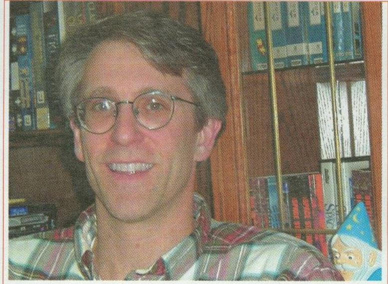
David Litwin: Ganz ehrlich, ich mag die Galaxy-Klasse mehr als die Sovereign. Sie ist nicht so leistungsstark, aber ästhetisch gefällt mir die Galaxy einfach besser. Ich war jedenfalls sehr glücklich, als wir diese Lizenz bekommen haben, denn Next Generation ist meine liebste Star-Trek-Serie.

Das Interview zu Bridge Commander

HIER SPRICHT DER CAPTAIN

Totally Games entwickelte in den 90er Jahren Star-Wars-Simulationen für Lucas Arts. Larry Holland erklärt die Hintergründe des Wechsels in die Star-Trek-Gefilde.

PC Player: Larry, warum gab es von Totally Games keine PC-Simulation zu »Star Wars Episode 1«?
Larry Holland: Das ist eine etwas komplizierte Geschichte. Zum einen hätte das Timing nicht hingehauen. »X-Wing Alliance« wurde erst fertig, als der Episode-1-Film schon in den US-Kinos war. Wir hatten also keine Zeit mehr, um ein weiteres Programm in einem vernünftigen Rahmen zu machen. Zum anderen war es damals LucasArts' Strategie, bei der ersten Episode-1-Welle nur Spiele zu produzieren, die sehr eng mit der Filmstory verzahnt waren. »The Phantom Menace« hat zwar einige Weltraum-Schlachten, aber sie sind bei weitem kein so dominierendes Element wie die Gefechte in der klassischen Filmtrilogie.


Wir besuchten Totally-Games-Chef Larry Holland in seinem Büro in San Rafael, nördlich von San Francisco.

»Du fühlst Dich als Bestandteil der Fernsehserie.«

PC Player: Wie seid Ihr dann bei Star Trek gelandet?
Larry Holland: Wir brauchten etwas Abwechslung, schließlich hatten wir in sieben Jahren vier größere Star-Wars-Programme plus Expansionen gemacht. Zu diesem Zeitpunkt führten wir Gespräche mit Activision, welche die Star-Trek-Lizenz für ein ganzes Jahrzehnt erworben hatten – eine beachtliche Zeitspanne. Unsere Absicht ist es, mit »Bridge Commander« eine langfristige Serie aufzubauen, die wachsen und expandieren kann. Das schließt nicht die Möglichkeit aus, dass wir eines Tages vielleicht wieder ein Star-Wars-Spiel machen. Aber wir sind eine kleine Firma und es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Projekten, die wir gleichzeitig betreuen können.

PC Player: Welche Aspekte des Star-Trek-Universums gefallen Dir am besten?
Larry Holland: Star Trek hat sehr interessante Rassen und coole Raumschiffe. Was ich besonders daran liebe: Es dreht sich um die Suche der Menschheit nach dem Unbekannten, Entdeckung ist ein zentrales Thema – »to boldly go where no man has gone before«. Die Serie hat mehr Verbindung mit uns menschlichen Wesen, sie ist eine Art »Leute dieser Erde in der Zukunft«-Aussicht. Das ist das Gegenteil von Star Wars, einem mythischen Epos in einer »Galaxy far, far away«.

PC Player: Bei Bridge Commander werden sich alte X-Wing-Piloten spielerisch umstellen müssen.
Larry Holland: Wir achten sehr darauf, was die Essenz einer Lizenz ist. Bei Star Wars war es sicherlich der X-Wing-Kampfstil, bei dem viele Dinge durch die Gegend flitzen. Star Trek ist sehr unterschiedlich. Hier sind die Raumschiffe wie zwei Schwergewichts-Boxer, die sich gegenseitig abklopfen, mal einen Treffer am Kopf und mal am Körper landen.

PC Player: Was macht Ihr im Vergleich zu bereits erschienenen Star-Trek-Weltraumspielen anders?
Larry Holland: Wir sind mit den anderen Trek-Spielen vertraut und glauben, dass selbst die Raumschiff-Simulationen nie das Gefühl einfangen, wirklich auf der Brücke zu stehen - sei es nun wegen anderer Design-Intentionen oder technischer Limitationen. Wir wollen diese Brücken-Erfahrung mit all den Charakteren schaffen und Dir zugleich ein Gefühl dafür geben, was draußen im Weltraum abgeht. Wenn Du Bridge Commander startest, fühlst Du Dich als Bestandteil der Fernsehserie.
Viele der anderen Weltraumkampf-Spiele vernachlässigen das Schiff des Spielers. Du hast all diese neckischen HUDs, tolle Systemanzeigen und Grafikeffekte, aber es geht mehr darum, was außerhalb deines Schiffs passiert. Das coolste virtuelle Cockpit gibt Dir nicht das Gefühl, wirklich an Bord zu sein. Und ohne dieses Gefühl fehlt der Sinn für Gefahr und Risiko. Schließlich bist Du für das Leben Deiner Crew und ein ganz schön teures Raumschiff verantwortlich.

PC Player: Musstet Ihr bei der Spielentwicklung eigentlich etwas rauswerfen, weil es von der Star-Trek-Produktionsgesellschaft Paramount abgelehnt wurde?
Larry Holland: Nicht im Sinne von »Ihr dürft dieses und jenes nicht«. Man muss aber flexibel sein und hier und da mit Anpassungen reagieren. Als wir zum Beispiel erste Skizzen der Bridge-Commander-Crew vorlegten, waren Paramount die Charaktere zu jung. Statt die Figuren rauszuwerfen, haben wir sie neu gerendert und dabei etwas altern lassen.

PC Player: Welche persönlichen Lieblinge hast Du unter den Star-Trek-Kinofilmen?
Larry Holland: Die meisten Leute hier bei Totally Games schätzen vor allem die Trek-Kinofilme mit den geraden Nummern, irgendwie sind die mit den ungeraden Ziffern nie so gut. Ich mag »Star Trek 6: Das unentdeckte Land« sehr, ein toller Schwanengesang auf die klassische Serie mit einem rührenden Schluss. »Star Trek 2: Der Zorn des Khan« ist auch ein guter Streifen, wir diskutieren immer wieder über die große Raumschlacht in diesem Film.

PC Player: Hast Du zufälligerweise wertvolles Insider-Wissen über eine neue TV-Serie?
Larry Holland: Nein, ich habe auch nur vage Gerüchte über eine weitere Serie gehört. Im US-Fernsehen läuft gerade die letzte Staffel von Voyager. Wenn im Herbst keine Serie dazukommt, wäre es das erste Mal seit Jahren, dass keine neuen Star-Trek-Episoden im Fernsehen laufen. **(hl)**

DIE PC-SPIELE VON LARRY HOLLAND UND TOTALLY GAMES

Titel	Jahr	Vertrieb	Ganz kurz
Battlehawks 1942	1988	LucasArts	Pazifik-Weltkriegsgeballer
Their finest Hour	1989	LucasArts	Luftschlacht um England
Secret Weapons of the Luftwaffe	1991	LucasArts	Luftschlacht um Deutschland
X-Wing	1993	LucasArts	Erste Star-Wars-Simulation
TIE-Fighter	1994	LucasArts	Flug zur Dunklen Seite der Macht
X-Wing vs. TIE-Fighter	1997	LucasArts	Wackeliges Multiplayer-Experiment
X-Wing Alliance	1999	LucasArts	Abschied von Classic-Star-Wars
Bridge Commander	2001	Activision	Der Spieler als Star-Trek-Captain

STAR TREK DEEP SPACE 9 DOMINION WARS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gizmo/ Simon & Schuster
- **Genre:** Echtzeit-Taktik
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.dominionwars.com
- **Besonderheiten:** Rund 20 Missionen ■ 4 Star-Trek-Völker ■ Bekannte Pötte und Personen aus DS9 plus brandneue Raumschiffe



»Gefechtsbereitschaft ... alle Energie auf die Schilde ... Heizlüfter ausschalten«. Benjamin Sisko ist nicht beleidigt, wenn Sie vorübergehend das Kommando über die Defiant übernehmen.

Die Spiralnebel treiben's bunt, ihr emsiges Waber-Flackern kann es mit jeder Holodeck-Disco aufnehmen.

Packen Sie die Badewannenschiffchen ein, eine Star-Trek-Flotte benötigt Ihren taktischen Beistand.

Sag' mir, wie viel Sternlein steh'n: verdammt viele. Und es gibt nur unwesentlich weniger Star-Trek-Software. Der Deep-Space-9-Sprössling »Dominion Wars« will eine Nische entdeckt haben, die noch nie ein Mensch zuvor gespielt hat.

»Den meisten Spaß bei den Star-Trek-Fernsehserien haben mir immer die Raumschlachten gemacht«, gesteht Gary Wagner, der Boss vom Programmierteam Gizmo. Damit hat er unsere Sympathien, aber was sollen wir von der Spielprinzip-Definierung »Echtzeit-Taktik ohne Basis- und Ressourcen-Kram« erwarten? Flottenmanöver im Weltraum, bei denen Sie mit Mausklicks bis zu sechs Schiffe gleichzeitig kommandieren. Sie hocken bei »Dominion Wars« nicht auf einer Kommandobrücke, sondern beaufsichtigen Ihre Kleinflotte in der Außenansicht. Das Konzept erinnert entfernt an Interplays »Starfleet Command«, soll sich aber einfacher und actionlastiger spielen.

Kassensturz beim Flottenbau

In zwei Kampagnen erwarten Sie rund 20 Missionen. Entweder steuern Sie die Allianz der Förderation, bei der auch die Gutmensch-Klingonen abhängen. Auf der anderen Seite haben wir das Dominion-Lager, dem Cardassian und Jem'Hadar angehören. Zu Beginn eines neuen Levels lauschen Sie dem Einsatzbriefing und brüten über Budget und Personalplanung. In fünf Kategorien gibt es Schiffe für jeden Geschmack – vom kleinen Wuseljäger bis zum dicken Pott. Neben den aus der Fernsehserie bekannten Modellen erwarten Sie auch einige brandneue, speziell für dieses Spiel designte Raumschiffe.

Pro Schiff wird außerdem ein Captain ernannt; hier stehen auch Serienhelden wie Dax, Sisko oder Worf zur Wahl. Je nach fachlichem Background des Käpt'ns bekommt sein Schiff einen Bonus ab. Vom restlichen Kleingeld erwerben Sie Upgrades für Waffensysteme oder verstärken bestimmte Crew-Bereiche wie Sicherheitsoffiziere und Ingenieure.

Zum Abschuss freigegeben

An taktischen Entscheidungen herrscht in den Einsätzen kein Mangel. Sie können gezielt feuern, um beispielsweise Antrieb, Schilde oder Kommandozentrale eines Gegners lahm zu legen. Blinde Ballerei ist bäh, denn nach jeder Salve muss sich das Waffensystem wieder aufladen. Feindliche Schiffe lassen sich sogar entern, bis zum Ende der Mission steuern und danach verscherbeln. Eigene Verluste sollte man dagegen meiden: Der Kauf eines Ersatzschiffs ist teuer, ein erfahrener Kapitän quasi unersetzlich. Von Mission zu Mission gewinnen die Burschen Erfahrung und neue Fähigkeiten dazu.

Dank einer eigens für Dominion Wars entwickelten 3D-Engine können Sie die Kamera munter rotieren und nahe ans Geschehen heranzoomen, um die detaillierten Schiffsmodelle respektvoll anzubeten. Alternativ betrachten Sie das Geschehen in der minder hübschen, aber übersichtlicheren Strategie-Ansicht von oben. Der Spielbarkeit zuliebe sind die Steuerungsmanöver auf X- und Y-Achse beschränkt, also ohne richtiges »rauf« und »runter« wie bei »Homeworld«. Neben den beiden Kampagnen gibt es auch Team-orientierte Multiplayer-Modi. Je nach Connection treten bis zu acht Spieler gleichzeitig zum Schiffe versenken an. **(hl)**

»Feindliche Schiffe entern und verscherbeln.«

STAR TREK AWAY TEAM

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Reflexive/Activision
- **Genre:** Echtzeit-Taktik
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.activision.de

Besonderheiten: Geheimaufträge im Next-Generation-Universum ■ 17 Charaktere aus fünf Berufsklassen ■ 18 Missionen mit mehreren Einsatzzielen ■ Jede Menge Waffen und High-Tech-Equipment.

Bei einem Geheimeinsatz auf der Erde ist nur Betäubung gestattet. Also, schön den Phaser umstellen und Sandmännchen-Granaten werfen.



Horch, was kommt von draußen rein: Die blauen Kreise zeigen an, wie weit der Schweinsgalopp Ihres Team hörbar ist.

Taktische Maßarbeit: Schleichen und kämpfen Sie sich mit den Spezialisten Ihrer Wahl durch 18 trekkige Aufträge.



Beim Away Team sitzen die Phaser locker. Eine Hälfte unserer in zwei Pärchen aufgeteilten Truppe überrascht diese romulanische Wache von hinten.

Man borge sich eine Tasse Echtzeit-Taktik von »Commandos«, tunke sie ins Kampfsystem von »Baldur's Gate« und schütte das Ganze in einen Star-Trek-Replikator. Heraus kommt das muntere »Away Team«, dessen erste Beta-Version wir bei Activision anspielen konnten.

Vertreter der Sternenflotte sind in der Regel charakterlich einwandfreie Prachtburschen in frisch aufgebügelter Uniform, die erst höflich um Entschuldigung bitten, bevor sie überhaupt einen Phaser anrühren. Will die Föderation schmutzige und geheime Ziele erfüllt haben, kann sie schlecht in den Gelben Seiten nachschlagen. Klarer Fall: »Die Sternenflotte braucht ein Einsatz-Kommando«, fasst Activision-Produzent Eric Dallaire die Ausgangslage zusammen. Unter der Obhut von Data wird eine geheime Undercover-Truppe gebildet, die ohne großes Federlesen heikle Jobs übernimmt.

Als Romulaner eine klingonische Forschungsstation überfallen, wird das Away Team zur Aufklärung entsandt und stolpert prompt über ein größeres Komplott. Selbst ein irdischer Admiral scheint in die Sache verwickelt zu sein. So sollen Sie später im Sternenflotten-Hauptquartier einbrechen, um das hohe Tier zwecks höflicher Befragung zu entführen. Alle Phaser werden auf Betäubung gestellt, in dieser speziellen Mission darf niemand sterben. Hmm, wen nimmt man da mit? Die Scharfschützen-Künste unseres liebsten Sicherheits-Offiziers nützen hier nicht viel. Stattdessen könnten sich die defensiven Technologie-Mitbringsel eines Ingenieurs auszahlen.

Dream Team basteln

Solche Einsatzplanung ist bei »Star Trek Away Team« die halbe Spielspaß-Miete. 17 Spezialisten aus fünf Berufsklassen sind abrufbereit, aber nur drei bis sechs Personen passen in Ihre Truppe. Jede Spielfigur hat feste Werte in den Kategorien »Schnelligkeit«, »Schleichvermögen« und »Ausdauer«. Dazu kommt individuelles Equipment, das Spezialfähigkeiten von der Computer-Manipulation bis zur Empathie erlaubt. Sie werden vor einer Mission informiert, welche Talente im nächsten Einsatz unbedingt notwendig sind. Ansonsten herrscht Narrenfreiheit bei der Zusammenstellung. Im Spielverlauf bleiben die Eigenschaften aller Charaktere konstant. Es gibt also keine »durch-Erfahrung-klug«-Entwicklung wie bei Rollenspielen. Alle Mitarbeiter sind unentbehrlich, beim Ableben eines Charakters gilt die Mission als gescheitert. Kein Grund zum grei-



Wir haben das Spielgeschehen per Tastendruck eingefroren, um die Sniper Rifle zu wählen. Ein rotes Fadenkreuz warnt, dass die Schussbahn vom Laternenpfahl blockiert wird.

nen, der Spielstand lässt sich jederzeit speichern.

Haben Sie sich für das Personal entschieden, wird Ihre Truppe zügig in die nächste Mission gebeamt. Da es in den isometrisch dargestellten Levels keinerlei verdeckenden »Fog of War« gibt, ist die Einsatzplanung eine klare Sache. Sie können den sichtbaren Bildausschnitt scrollen, um die vor Ihnen liegenden Räumlichkeiten auszuspionieren. Gegnerische Stellungen und Überwachungskameras sind ebenso sichtbar wie einsammelbare Munitionskisten. Eine ausklappbare Mini-Übersichtskarte beseitigt letzte Orientierungsprobleme.

»Die Sternenflotte braucht ein Einsatz-Kommando.«

Ich höre etwas, was du nicht siehst

Die Steuerung ist schnell gemeistert. Per Linksklick wird marschiert, der beherzte Rechtsklick löst einen Angriff mit der aktiven Waffe aus. Der Cursor wird grün, sobald Sie freie Schussbahn zum anvisierten Gegner haben. Wände, Bäume und andere Objekte lassen sich zur eigenen Deckung missbrauchen. Sie können sich das Sichtfeld von jeweils einem Gegner anzeigen lassen, um tote Winkel besser zu erkennen – unentbehrliche Info für Anschleich-Attentäter.

Drei Fortbewegungsarten stehen zur Wahl, bei denen die Formel »je schneller, desto krawalliger« gilt. Kriechkrabbeln ist elend lahm, aber dafür finden Sie öfter Deckung und verursachen kaum Geräusche. Die mittlere Gangart bietet einen Kompromiss zwischen Zügigkeit und Zimmerlautstärke. Im Eilschritt polternde Helden schrecken schon aus der Weite feindliche Wachen auf. Eine zuschaltbare Krachmach-Anzeige zeigt genau, wie weit die Schallwellen Ihrer Gruppe reichen. Außerdem reagieren die Gegner auf die Anwesenheit herumliegender Körper: Stolpert eine Patrouille über einen paralysierten Kollegen, sucht sie im Eilschritt die nähere Umgebung ab.

Personalwahl vor dem Einsatz. Für die nächste Mission brauchen wir noch einen Charakter mit Computer-Skill.

Pausen machen für Planungssachen

Sie dürfen das Spielgeschehen jederzeit einfrieren, um in Ruhe zu planen oder im Inventar zu kramen. Ihre Charaktere haben je nach Berufsklasse und Talentsammlung andere Goodies dabei. Zum Beispiel legen Sie mit EMP-Granaten Überwachungskameras und Borgs lahm, kontrollieren per »Enhanced Mind Melt« 30 Sekunden lang einen Gegner oder sorgen mit dem vulkanischen Nervengriff für sanfte Betäubung. Alle Spezialisten sind ausgeprägte Persönlichkeiten, machen Sie sich beispielsweise auf einen Tribble-Halter und Verwandtschaft von Captain Kirk gefasst. Das Ausschalten eines Gegners wird öfters mit lässigen Einzeilern kommentiert, mitunter bricht sogar ein Truppenschwätzchen aus. Das Mitteilungsbedürfnis artet zwar nicht in interaktive Debattierstunden à la »Baldur's Gate« aus, gibt den Einsätzen aber Charme und Witz.

Die Grafik-Technik reizt nicht unbedingt zu spontanen Brüllern. Sie können zwar ein wenig ins Geschehen hinein und auch wieder heraus zoomen, aber im Prinzip wird isometrische 2D-Kost bei 640 mal 480 Pixeln gereicht. Der Spielbarkeit kommt die klare, aufgeräumte Darstellung durchaus entgegen. Neben der Solo-Kampagne erwarten Sie auch PC-übergreifende Heldentaten: Beim kooperativen Multiplayer-Modus bilden bis zu vier Spieler eine starke Truppe. **(hl)**

DIE SPEZIALISTEN VOM AWAY TEAM

Bei der Zusammenstellung des Teams wählen Sie zwischen 17 Spielfiguren, die in fünf Berufsklassen unterteilt sind. Je nach Gruppenbildung ergeben sich bei vielen Missionen unterschiedliche Lösungswege.



Sicherheits-Offiziere

Anzahl: 4

Besonderheiten: Die Jungs mit den großen Kalibern besitzen markige Spezialwaffen und haben massig Lebensenergie. In dieser Sparte finden Sie Sniper-Profis mit vorzüglichen Scharfschützen-Flinten und Demolierungs-Draufgänger, die vor allem Granaten und Minen in den Hosentaschen haben.



Wissenschaftler

Anzahl: 4

Besonderheiten: Geeks kämpfen ohne wuchtige Wummen. Dank High-Tech-Gadgets versteht sich diese Klasse auf subtile Schleichtechniken. Der Tarnanzug macht seinen Träger unsichtbar, ein Projektor erzeugt irreführende Hologramme. Die Geräusche des durch Wände pochenden Audio-Köders locken Gegner in eine andere Richtung.



Ingenieure

Anzahl: 3

Besonderheiten: Die Schraubenzieher vom Dienst halten gerne Abstand zum Feind und unterstützen die anderen Team-Mitglieder mit ihren Technik-Tricks. Ingenieure hacken Verteidigungssysteme, können Waffen verbessern und räumen sogar auf: verräterisch herumliegende Körper werden elegant weggebeamt.



Mediziner

Anzahl: 3

Besonderheiten: Pilles Nachfahren haben immer ein paar Pullen Hypospray im Handgepäck, um verwundete Kameraden zu heilen. Gereizte Kassenärzte geben auch ganz formidable Kämpfer ab. Der Neural-Disruptor ist eine rezeptfreie Nahkampf-Spritze, die einen Gegner in Sekundenschnelle flachlegt.



Kommando-Offiziere

Anzahl: 3

Besonderheiten: Unentschlossen? Der Spezialisierungen müde? Diese ausgewogene Klasse enthält nach den Sicherheits-Offizieren die zweitbesten Kämpfer, Abteilung »nicht ganz so robust, dafür recht schnell«. Solides Allround-Personal, das eine Vielzahl von Jobs vom Scout bis zum Schützen erfüllen kann.

PC TREK
EINE KURZE GESCHICHTE DER STERNZEIT


Der Neubeginn: »ST: 25th Anniversary« verkaufte sich knapp 400.000 Mal.


Der interaktive Film: »ST: Borg« erlaubte einen Blick durch die Augen eines Borg.


Das Sorgenkind: »ST: Generations« war der Tiefpunkt der Trek-Spiel-Schwemme.

Vom textbasierten Strategiespiel zum 3D-Shooter mit der »Quake 3 Arena«-Engine – die Geschichte der Star-Trek-Spiele ist so spannend wie die der Serie selbst.

Vor gut 37 Jahren, am 12. Dezember 1964, begannen die Dreharbeiten zu einer TV-Serie, die unsere Kultur um Sprüche wie »Scotty, beam me up!« und viele weitere bereichern sollte. Ihr Name: Star Trek oder Raumschiff Enterprise, wie sie in Deutschland zunächst hieß.

Langsam, aber beständig entwickelten sich die Abenteuer der Enterprise-Crew um Captain Kirk, Mr. Spock und Dr. McCoy zu einem wahren Renner.

Anfang der 70er Jahre materialisierte das erste Spiel namens »Star Trek« auf amerikanischen Uni-Großrechnern. Klingonen und Romulaner nahmen darin Kurs auf das Föderations-Territorium, was Sie als Captain der Enterprise verständlicherweise verhindern mussten. Grafik gab's keine, wer keinen Monitor besaß, musste fleißig die Ausdrucke des Programms studieren und die Scanner, den Warp-Antrieb und die Waffen entsprechend justieren – unvorstellbar für all die, deren erster PC ein PIII mit GeForce-Karte war. Diverse Updates des Spiels erschienen bis heute, die neueste ist »Visual Trek« (Shareware, 1996).

»Mtrek« und dessen indirekter Nach-folger »Netrek« richteten sich an mehrere Spieler. So machen sich in »Netrek« (www.netrek.org), einem hyperkomplexen Vorläufer von Microsofts »Allegiance«, 16 Spieler in zwei Teams gegenseitig das Leben schwer.

Der erste Kontakt

Simon & Schuster, Verleger unzähliger Trek-Bücher, veröffentlichte nach allen Fan-Projekten 1985 das erste offizielle Spiel zur Serie: »ST: The Kobayashi Alternative«. Das Text-Adventure wurde, wie auch der Nachfolger »The Promethean Prophecy« (1986), von der bekannten Autorin Diane Duane verfasst und erschien für zahlreiche 8-Bit-Rechner und den PC. Die englische Software-Firma Firebird schrieb mit dem Abenteuer-/Strategie-Mix »Star Trek« Geschichte – der hervorragende Atari-ST-Titel wurde vor knapp 14 Jahren in Happy Computer 4/87 getestet. Ein Flop war hingegen »The Rebel Universe« (1988), Simon & Schusters erstes Trek-Grafik-Adventure. 1989 veröffentlichte Mindscape »Star Trek 5« für den PC. Das beinharte, actionlastige Spiel taugte nicht viel, besaß aber einen witzigen Kopierschutz: Klingonische Sprüche mussten mit einem Wörterbuch übersetzt werden.

Energie!

Das erste Spiel der PC-Neuzeit kam von Interplay, die sich in den 80er Jahren mit Adventures und Rollenspielen einen Namen gemacht hatten. Zwar erschien »ST: 25th Anniversary« erst 1993, zwei Jahre nach dem 25. Geburtstag der Kult-Serie, doch dem Erfolg des Spiels tat das keinen Abbruch: Über 350.000 Mal verkaufte sich das Adventure, das in abgeschlossenen Episoden mit diversen Ausgangsmöglichkeiten knackige Rätsel und nicht weniger packende Weltraum-Sequenzen enthielt. Für die CD-ROM-Fassung wurde auf Wunsch der Fans besonders die letzte Mission schwierigkeitstechnisch entschärft, als Bonus sprachen die Serien-Schauspieler alle Dialoge. Der Nachfolger »ST: Judgment Rites« kam 1994 in die Geschäfte und lief ebenfalls prächtig. Ein geplanter dritter Teil erschien jedoch nicht – stattdessen begannen die Arbeiten an »ST: Starfleet Academy«, welches sich zu einem termintechnischen Alptraum für Interplay entwickeln sollte.

Im gleichen Jahr schlich kein Geringerer als Brent Spiner, Androide Data aus der nächsten Generation, durch eine Zelthalle in Las Vegas. Der Grund: Er warb auf der CES-Messe für das Adventure »Star Trek: The Next Generation: A final Unity«, das ein Jahr später von Spectrum Holobyte (kurz danach in Microprose aufgegangen) veröffentlicht wurde und mehr als 500.000 Mal den Besitzer wechselte. Paramount erwies sich indes in der Lizenzvergabe (und Gewinnmaximierung!) sehr geschickt: Interplay sorgte für die Spiele um die klassische Enterprise-Crew, Microprose kümmerte sich um die nächste Generation und der bewährte Verlag Simon & Schuster bekam Deep Space Nine sowie Multimedia-Schnickschnack wie ein interaktives Enterprise-Handbuch, ein Nachschlagewerk oder die interaktiven Film-Abenteuer »ST: Klingon« und »ST: Borg« (beide 1996) zugeschustert.



Die Frühzeit: »Star Trek 5« von Mindscape enttäuschte trotz der Geschichte direkt aus dem Kino selbst Hardcore-Trekker.

Die neutrale Zone

Auf drei gute Jahre für Star-Trek-Jünger folgten vier dunkle. Viacom New Medias erster und einziger Vorstoß ins Star-Trek-Universum war »ST DS9: Harbinger« (1996), ein schwerblütiges Adventure mit eingestreuten Action-Elementen an Bord einer menschenleeren DS9. Noch übler: »ST: Generations« (Microprose, 1997), das als unausgegorener Mix aus flauen Adventure-Teilen, grauenhaft langsamen Action-Szenen und übelst animierten Charakteren eigentlich niemanden ansprach. Microprose versuchte sich daraufhin an einem 3D-Shooter mit der »Unreal«-Engine: »ST: Klingon Honor Guard« (1998) hieß das gute Stück, das hartgesottenen Fans zusagte, Shooter-Freunden jedoch nicht sonderlich gefiel. Microprose wechselte erneut das Genre: »ST: Birth of the Federation« (1999) wollte dem großen Strategie-Vorbild »Master of Orion« nacheifern, doch ein wirr-verschachteltes Bedien-Interface, gekoppelt mit ausuferndem Material- und Gebäude-Management ließen es beim Versuch bewenden.

Bei Interplay herrschte in den vier dunklen Jahren Funkstille, die nur 1997 durch das ewig verspätete »ST: Starfleet Academy« gebrochen wurde. Die Adventure-Elemente dieses Titels wurden im Laufe der Entwicklung immer weiter heruntergefahren – am Schluss gab's nur noch Videos mit Kirk, Sulu und Chekov sowie Ihren Crew-Mitgliedern an der Akademie, bei deren Fortgang höchst selten eine Entscheidung anstand. Die Weltraum-Action-Sequenzen waren dafür recht passabel – die der Missions-CD »Chekov's Lost Missions« (1998) leider nicht mehr. Interplay veröffentlichte 1998 noch SCIs Rohrkrepierer »ST Pinball« und stellte ein Jahr später die schon knapp drei Jahre laufenden Entwicklungsarbeiten am Adventure »ST: The Secret of Vulcan Fury« bis auf weiteres ein – nachdem alle Schauspieler bereits im Studio ihre Texte aufgenommen und langwierige Animationen der Hauptpersonen horrende Summen verschlungen hatten.

SCHON GEWUSST?

- Star Trek sagte fast auf den Millimeter genau die 3,25-Zoll-Diskette voraus – in der klassischen Serie waren die bunten Datenspeicher ähnlich groß.
- Es muss viele Star-Trek-Fans bei den Handy-Herstellern geben – besonders Motorolas Kommunikator-Design erinnert frappierend an Kirk & Co. und heißt auch noch »Star Tac«.
- William Shatner alias James T. Kirk hat von Technik keine Ahnung – er kann weder seinen Videorecorder programmieren, noch hat er jemals irgendetwas über den unlängst abgewickelten Internet-Preisvergleicher Priceline bestellt, dessen Sprecher er immerhin war.
- James Doohan, besser bekannt als Montgomery Scott, wurde vor ein paar Monaten erneut Vater – mit 80 Jahren. Ob er mit seinem Nachwuchs Star-Trek-Spiele auf dem PC spielen muss?



Das Verspätete: »ST: Starfleet Academy« begeisterte mit filmreicher All-Action.

»Vier dunkle und fünf helle Jahre.«

Die nächste Generation

In den vergangenen zwei Jahren ging es wieder aufwärts, denn die Entwickler konzentrierten sich auf die Genres, die am besten zu Star Trek passen: Strategie und (Action-)Adventures. Dazu kommt, dass die Lizenzen der inzwischen vier Serien für die nächsten zehn Jahre bei Activision gelandet sind – sicher nicht die schlechteste Wahl. Zwar blieb Activisions Erstling »ST: Der Aufstand« noch hinter den Erwartungen vieler Fans zurück, da viele geplante Spielelemente kurzerhand gestrichen wurden, um den Veröffentlichungstermin Weihnachten '99 nicht zu verpassen. Dafür machen »ST: Armada« (Echtzeitstrategie, 1999) und der Action-Kracher »ST Voyager: Elite Force« (2000) mit ihren Mehrspieler-Modi auch langfristig Laune.

Interplay und Simon & Schuster dürfen außerdem die Spiele herausbringen, die noch in Produktion sind: Nach dem etwas tranigen »ST: New Worlds« (Echtzeitstrategie, 2000) und dem hammerharten »ST: Klingon Academy« (SF-Simulation, 2000) haben sich Interplay mit dem »ST: Starfleet Command«-Duo (2000/2001) beziehungsweise Simon & Schuster mit »ST DS9: The Fallen« (2001) wieder rehabilitiert.



Das Unvollendete: »ST: Secret of Vulcan Fury« wurde aus Kosten- und Zeitgründen eingestellt.

Zurück in die Gegenwart

Wenn Sie jetzt in die Stadt stürmen und sämtliche Trek-Titel der Grabbelkisten aufkaufen wollen: In einer Tabelle haben wir alle Star-Trek-Spiele der Neuzeit noch einmal aufgelistet. Statt einer Wertung finden Sie dort den Trek-Faktor, der angibt, wie spaßig der Titel für einen echten Enterprise-Fan ist. Kriterien für einen hohen Trek-Faktor sind besonders dichte Atmosphäre, authentische Technik oder einfach eine gute Story – Grafik und Sound müssen dabei nicht immer Höchstnoten einfahren. **(Roland Austinat/md)**



Das Kernige: »ST V: Elite Force« bewies, dass man Probleme nicht immer ausdiskutieren muss.

ALLE STAR-TREK SPIELE DER NEUZEIT AUF EINEN BLICK

Titel	Genre	Erscheinungsjahr	Test in PC Player	Trek-Faktor
ST: 25th Anniversary	Adventure	1993	–	AAA
ST: Judgment Rites	Adventure	1994	02/94	AAA
ST TNG: A final Unity	Adventure	1995	07/95	AA
ST DS9: Harbinger	Adventure	1996	05/96	A
ST: Klingon	Adventure	1996	08/96	A
ST: Borg	Adventure	1996	02/97	AA
ST: Generations	Action	1997	07/97	–
ST: Starfleet Academy	SF-Simulation	1997	11/97	AAA
ST Pinball	Flippersimulation	1998	04/98	–
ST: Chekov's Lost Missions	SF-Simulation	1998	06/98	–
ST: Klingon Honor Guard	3D-Action	1998	10/98	A
ST: Birth of the Federation	Strategie	1999	07/99	A
ST: Starfleet Command	Strategie	1999	10/99	AA
ST: Der Aufstand	Action-Adventure	1999	01/00	A
ST: Armada	Strategie	2000	05/00	AA
ST: Klingon Academy	SF-Simulation	2000	08/00	AA
ST: Conquest Online	Online-Strategie	2000	09/00	A
ST Trivia Challenge	Ratespiel	2000	09/00	A
ST Voyager: Elite Force	3D-Action	2000	10/00	AAA
ST: New Worlds	Strategie	2000	11/00	A
ST DS9: The Fallen	Action-Adventure	2000	01/01	AAA
ST: Starfleet Command 2	Strategie	2001	02/01	A

GOTHIC

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Piranha Bytes/ Egmont Interactive
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.piranha-bytes.de
- **Besonderheiten:** Tag/Nacht-Zyklus ■ Ziemlich clevere Gegner ■ Eher nichtlineare Story ■ Reine Tastatursteuerung ■ Automatische Nutzung vorhandener Hardware


Es hat schon echte Nachteile, allein in den großen, bösen Wald zu gehen ...



Lester, ein Novize aus dem Neuen Lager, weiß den Weg zum Alchimisten.


Bei diesem provisorischen Krämer in der alten Mine können Sie Tauschhandel betreiben.

Es lebt! Es ist putzmunter, obwohl wir so lange nichts mehr von ihm hörten! Doch neulich fiel der »Gothic«-Tross bei uns ein und präsentierte eine spielbare Fassung des Gefängnis-Rollenspiels.

Die Machthaber in Piranhas Fantasy-Königreich spielen ihren Bürgern wirklich übel mit: Schon wegen kleinster Vergehen und selbst bei schierer Unschuld landen die armen Tröpfe im magisch gesicherten Gefängnis. Und warum das alles? Na, weil hier ein Zauber-Erz gefördert wird!

Waffen aus diesem Material sind unzerbrechlich und außerordentlich scharf, sie zerschneiden selbst metallene Rüstungen mit Leichtigkeit. Klarer Fall, dass eine solchermaßen ausgerüstete Armee allen anderen weit überlegen ist – und damit der Nachschub nicht abreißt, haben die hiesigen Herrscher also ein Interesse an möglichst hohen Kriminalitätsraten, versteht sich.

»Zur Zwangsarbeit verdammt.«

Die Sache mit der magischen Absicherung ist nun eine ganz verzwickte Sache. Um die Mine herum liegt eine bis tief in den Boden reichende arkane Kuppel, welche die Zeche von der Außenwelt abschneidet. Menschen (zum Beispiel so genannte »Verbrecher«) können zwar hinein, aber nicht hinaus. Nur totes Material – wie etwa das begehrte Erz – kann die Barriere von innen durchdringen ...

Sie als Spieler verkörpern nun einen jener mehr oder weniger Unschuldigen, die zur Zwangsarbeit in der Grube verurteilt wurden. Einmal drinnen stellen Sie schnell fest, dass sich eine streng hierarchische Gesellschaft entwickelt hat: Lebensmittel kommen von außen herein, aber nur im Tausch gegen Erz. Wer nicht arbeitet, muss also sehen, woher er seine Brötchen bekommt. Zudem hat sich die unglückselige Einwohnerschaft in drei Fraktionen gespalten: Das Alte Lager hat sich mit den Verhältnissen arrangiert, das Neue Lager sucht nach Möglichkeiten des Entkommens, und der Tempel meint, dass die Welt ohnehin nächsten Freitag untergeht – hat sich aber mit dem Neuen Lager verbündet, so dass in etwa ein Gleichgewicht der Kräfte herrscht.

Was nun folgt, liegt bei Ihnen: Als Solist werden Sie hier wenig Chancen haben, also sollten Sie sich einer der Parteien anschließen. Je nachdem, für welche Sie sich entscheiden, werden Ihnen daraufhin andere Aufgaben und Rätsel bevorstehen – allerdings mit einer Einschränkung. Das Spiel ist nämlich ähnlich wie »Baldur's Gate 2« in Kapitel unterteilt. Um etwa vom zweiten ins dritte Kapitel zu gelangen, müssen Sie ungeachtet Ihrer Gruppenzugehörigkeit einen bestimmten Job erledigen. An diesen Über-


Einer der besonders gemeinen Mine-Crawler – man sieht es schon an der Punk-Frisur.


Aha, hier wird also das berühmte magische Erz eingeschmolzen!


In der Nacht sind alle Bäume violett.


NPCs können per Multiple-Choice-Unterhaltungen ausgequetscht werden.


Weiche, Dämon, weiche!

gängen wachsen die verzweigten Handlungsbäume der Geschichte also immer wieder zusammen. Generell gilt übrigens mehr denn irgendwo sonst der Rat, alles mitzunehmen, was nicht festgewachsen ist. Medizinische Pflanzen sowie Steaks und andere Teile von erlegten Monstern lassen sich überall gegen Erz eintauschen, welches hier das universelle Zahlungsmittel darstellt. Und wenn Sie genug Talentpunkte erhalten haben und ein Level aufgestiegen sind, können Sie zu den diversen Lehrern der Gefangenengemeinschaft gehen und sich fortbilden lassen.


Oh großer böser Eisballzauber, ich rufe dich herbei, um unsere Feinde zu erfrosten!

Abhängig von der anfänglichen Charakterwahl dürfen Sie Zauber-Runen lernen, die in mehrere Schulen unterteilt sind. Falls Sie einen reinen Krieger vorziehen, bleiben Sie in dieser Hinsicht jedoch auf Spruchrollen angewiesen, die leider nur einmal verwendbar sind. Davon abgesehen stehen noch Hilfsmittel wie magische Amulette, Geländekarten oder die Save-Option zur Verfügung, und in besonders schwierigen Situationen wird sich Ihnen auch schon mal der eine oder andere Mithäftling anschließen – allerdings nicht als Partymitglied, sondern als computergesteuerter NPC.

»Klagen über die KI der Gegner sind bei Gothic eher unangebracht.«

Grafik und Animationen gefallen gar nicht schlecht, insbesondere die Texturen verraten viel Liebe zum Detail. Die Sichtweite ist einstellbar – in den Höhlen hängt viel davon ab, wie weit Sie blicken können, bevor alles im Dunkel verschwimmt, an der Oberfläche ist stattdessen Nebel der Sichtbegrenzer. Erfreulich allerdings, dass Objekte normalerweise nicht en bloc aus dem Dunst herauspoppen, sondern stufenlos in ihm verschwimmen. Bäume und Sträucher werden ähnlich wie bei »Everquest« durch sich kreuzende Textur-Schichten dargestellt, was vor allem aus einer gewissen Entfernung sehr realistisch aussieht. Bei Nahbetrachtung freilich geht dieser Effekt verloren. Recht spektakulär ist der Tag/Nacht-Zyklus geraten. Das Licht dunkelt mit der Zeit zu einem violetten Dämmern herab, am Himmel erscheinen Mond und Sterne, manchmal huscht auch ein Komet durchs Blickfeld. Kein Wunder also, dass Gothic auf jeden Fall eine 3D-Karte mit 16 MB RAM voraussetzt.

Die Waffen Ihres Abenteurers und alle Arten von Rüstungen sind natürlich sichtbar, zudem kämpft der Mann in dem Maße besser und eleganter, wie sich seine Schwertfähigkeiten verbessern. Dabei steuern Sie den Burschen rein mit der Tastatur, was generell nicht unproblematisch ist. Piranha hat die Aufgabe aber mit einer konsequent durchgezogenen Bedienungsmethode, an die man sich gewöhnen kann, recht gut gelöst. Ein paar trotzdem noch auffällige Schwächen des Systems (etwa im Tausch-Bildschirm oder beim Kampf) sind derzeit Gegenstand von Überlegungen beziehungsweise werden definitiv noch geändert.

Apropos Kampf: Eine Besonderheit von Gothic ist, dass Sie Ihre Gegner nicht töten müssen. Zunächst schlagen Sie Feinde nur bewusstlos und können sie dann auch ausrauben. Blöd ist nur, dass der Niedergeschlagene sich mit der Zeit erholt und Ihnen anschließend bestimmt keine netten Weihnachtsgeschenke mehr macht. Ein Tötungsschlag kann also je nach Lage durchaus angebracht sein, muss aber extra ausgeführt werden. Andersherum wird ebenfalls ein Schuh daraus: Zumindest die menschlichen NPCs werden Ihnen auch nicht unbedingt den Garaus machen, was wiederum Ihren Etat für Geschenke schont. Von Orks, Trollen oder den fiesen Mine-Crawlern ist allerdings keine Gnade zu erwarten.

Übrigens dürfte Gothic eines der wenigen Spiele werden, bei denen Klagen über die Gegner-KI unangebracht sind. Wer mal miterlebt hat, mit welcher Raffinesse etwa die flinken Gobbos immer versuchen, von hinten anzugreifen und dabei aus der Nahkampf-Reichweite gleich wieder herauszuhüpfen, mit welcher Sturheit flüchtende Abenteurer verfolgt werden oder mit welcher Vehemenz untereinander verfeindete Monster-Spezies sich auch gegenseitig bekämpfen, der wird mir zustimmen: Bei Gothic sind die Ungeheuer nicht nur wegen ihrer puren Stärke gefährlich! **(jn)**

CONFLICT: DESERT STORM

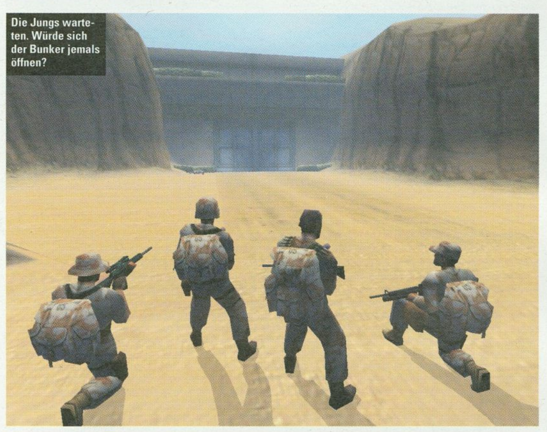
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pivotal Games/THQ
- **Genre:** Action-Strategiespiel
- **Termin:** 2002
- **Internet:** www.sci.co.uk
- **Besonderheiten:** Kleingruppen-Taktik ■ Aufwändige 3D-Grafik ■ Zahlreiche Ausrüstungsgegenstände ■ Mehrspieler-Einsätze

Beim Golfkrieg ging es bekanntlich nicht ums Einlochen. Und »Conflict: Desert Storm« handelt nicht vom Kampf um den Nachtisch. Genau.



Nigel würde dem fiesen Flugzeugdieb eine Lektion erteilen, die er nicht vergessen würde.



Die Jungs warteten. Würde sich der Bunker jemals öffnen?

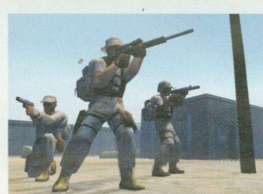
Es war einmal, vor langer Zeit, da stand ein Mann mitten in der Wüste. Angesichts des vielen Sandes, der Kamele und der handgeknüpften Auslegeware kamen plötzlich militaristische Gefühle in ihm hoch.

Deshalb entschied er sich, einen kleinen Kampf zu beginnen. Wie viele solcher missmutiger alten Männer suchte er sich dafür jemanden aus, der deutlich kleiner war als er, und rasch wurde er so zum Schrecken der Wüstenbewohner.

Unglücklicherweise hatten seine Opfer einen ganzen Haufen guter Freunde, große Freunde mit Tonnen scharfer Munition und hübschem Hi-Tech-Spielzeug. Diese Jungs sprangen in ihre Todesmaschinen um die armen Wüstenbewohner zu retten. Und genau darum dreht sich alles bei »Conflict: Desert Storm«.

Pivotal Games, einst unter dem Namen Pumpkin Studios als Entwickler von »Warzone 2100« bekannt geworden, lässt Sie in die Haut wagemutiger Wüstenkämpfer schlüpfen, die mindestens sieben Arten von Kamel-

»Keine Aufgabe für Diplomaten.«



»Was soll das heißen: Feuer einstellen? Sollen wir den Gegner etwa niederbrüllen ...«

dung auseinander halten können. Muskelbepackte Spezialeinheiten-Typen, die mit Napalm und Maschinengewehren die Drecksarbeit übernehmen. Keine Aufgabe für Diplomaten also.

Wir fragten Jim Bambra, den Managing Director von Pivotal, auf was wir uns bei diesem neuesten Mitglied der zahllose Köpfe umfassenden Familie von Taktik-Spielen genau gefasst machen dürfen. Klar, das Spiel ist im Mittleren Osten angesiedelt und Sie werden reichlich Gelegenheit bekommen, alles kurz und klein zu schießen. Aber was sonst zeichnet diesen Titel aus?

Momente der Zerstörung

Nun, bei Conflict: Desert Storm muss man sich – ähnlich wie bei Warzone 2100 – darum kümmern, seine Jungs am Leben zu erhalten. Die Soldaten als Kanonenfutter zu verheizen, wird Sie mittelfristig in arge Schwierigkeiten stürzen. Natürlich gibt es einen ständigen Nachschub an Männern und Material, doch diese Grünschnäbel verfügen nun mal nicht über die Erfahrung überlebender Veteranen. Ihre Einheit wird zudem das Waffenarsenal der westlichen Alliierten nutzen dürfen. Verschiedene Fahrzeuge stehen zur Verfügung,





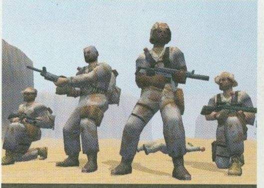
Manchmal hatte Colin richtige Minderwertigkeitskomplexe.

auch leckere Hubschraubereinsätze sollen geflogen werden können. Freuen Sie sich darauf, Artillerieunterstützung anfordern zu können, sogar die hochgeschätzten Cruise Missiles werden für unvergessliche Momente der Zerstörung zur Verfügung stehen.

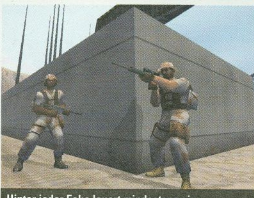
Im Solo-Modus werden Sie voraussichtlich nur die Alliierten steuern können, aber es wird wohl auch Mehrspieler-Partien geben. Dabei dürfen Sie dann wohl beide Seiten übernehmen. Entweder überwachen Sie ein Team wie im Einzelspieler-Modus, oder stiefeln als Einzelkämpfer herum. Ein klassenbasiertes System kommt dabei zum Einsatz, so

WER IST PIVOTAL GAMES?

Der im englischen Bath ansässige Entwickler arbeitete zuvor unter dem Namen Pumpkin Studios für Eidos Interactive und machte sich durch »Warzone 2100« einen Namen. Seit letztem Jahr werkeln die 18 Teammitglieder für den englischen Publisher SCI an ihrem ersten Spiel.



»Achtung, Männer! Dumm rumstehen, aber zackig!«



Hinter jeder Ecke lauert mindestens ein schießwütiger Kamerad.



dass Sie stets darauf achten sollten einen Charakter zu wählen, der sich sowohl für die jeweilige Mission eignet, als auch Ihrem eigenen Stil entgegenkommt.

Schlafende Hunde

Conflict: Desert Storm bemüht sich ein taktisches Schwergewicht zu werden, und Sie sollen in der Lage sein, das Gelände für Ihre eigenen Strategien zu nutzen. Schließlich sollen ja realistische Gefechte simuliert werden, erwarten Sie daher keine abgedrehten Waffen oder verrückten Kombinationssprünge.

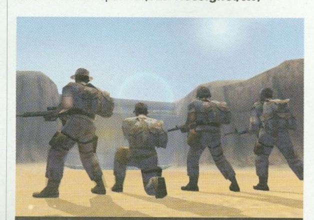
Übrigens beschäftigt sich dieses Spiel nicht eindeutig mit dem oben angedeuteten historischen Konflikt, denn die verantwortlichen Designer wollen keine schlafenden Hunde wecken. Vielleicht hat sich die Situation ja auch bis zur Veröffentlichung irgendwann im Jahre 2002 entspannt. **(Jim Rossignol/tw)**

AUGE UM AUGE



Schieß oder stirb!

Natürlich wird es auch bei Conflict: Desert Storm um taktisches Geschick gehen. Kenner werden einen Hauch von »Hidden and Dangerous« wahrnehmen. Man kann beispielsweise mit ratterndem Maschinengewehr direkt auf den Feind zustürmen, aber erfahrene Kämpfer robben lieber zwanzig Minuten durchs Gelände und platzieren ihre Minen mitten auf dem Pfad der ahnungslosen arabischen Patrouillen.



Noch immer hatte niemand den Bunker geöffnet.



Die Erbsensuppe war so köstlich, dass jeden Mittag der General zum Essenfassen einschwebte.

F 1 RACING CHAMPIONSHIP

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel (Formel-1-Simulation)
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.f1racingchampionship.com
- **Besonderheiten:** Fahrgefühl erinnert im höchsten Schwierigkeitsgrad an »Grand Prix Legends« ■ Verschiedene Cockpits und unterschiedliches Fahrgefühl für jeden Wagen ■ Sehr sorgfältige Streckenführung mit vielen kleinen Details ■ Echte Boxencrew ■ Simuliert die Saison '99



Jeder Rennwagen besitzt sein eigenes, meist sehr spartanisch gehaltenes Cockpit. Die zum Rennen benötigten Informationen stehen in den Ecken des Monitors.

Ein Firmenbesuch ist oft anstrengend. Wenn er der Präsentation des vermutlich besten Formel-1-Spiels dient, ist er aber nichtsdestotrotz auch ausgesprochen befriedigend.



1999 gibt es in Monza noch die Doppelschikane. Um beim Start Kollisionen zu vermeiden, besitzt sie weite Auslaufzonen, die auch zum Überholen genutzt werden können.

Die Franzosen mögen nur wenige gute Rennfahrer haben und vom Team Prost reden wir besser erst gar nicht. Aber in Sachen Formel 1 macht den Leuten von Ubi Soft keiner mehr etwas vor.

Ein Besuch in der Stadt der Liebe und der hochklassigen Simulationen (die Rede ist von Paris) machte diese Vermutung zur Gewißheit.

Der Morgen

4:00 Uhr. Der Wecker klingelt. Während ich mich auf die andere Seite drehe, erscheint mir die Uhrzeit unverschämt und der Besuch unwichtig. Wer will schon einen Artikel über dieses Formel-1-Spiel lesen?

6:25 Uhr. Mit Müh und Not erreiche ich das Flugzeug nach Paris. Zwei Kollegen von anderen Magazinen grinsen mir schon entgegen. Unmittelbar nachdem ich die Maschine betreten habe, tönt es: »Boarding closed.«

9:45 Uhr. Bei Ubi Soft ist noch nicht viel los, die Programmierer arbeiten meist bis tief in die Nacht und fangen dementsprechend spät an. Wir gehen in ein Café. Echte französische Croissants und Café au lait verkürzen die Wartezeit angenehm. Übrigens, achten Sie einmal bei Ihrem nächsten Paris-Besuch darauf: Je schmutziger das Café ist, desto besser ist es für gewöhnlich. Hier werden keine Touristen geneppt.

10:30 Uhr. Da die Vorführräume noch nicht bereit sind, erhalten wir eine Führung durch den ersten Stock des Ubi-Soft-Gebäudes, in dem unter anderem auch die F-1-Programmierer sitzen. Circa 200 Personen arbeiten auf engstem Raum zusammen, schlimmer kann es in einer Manufaktur des 19. Jahrhunderts auch nicht ausgesehen haben. Kreativität und Schaffensfreude kommen nur deshalb auf, weil jeder seinen eigenen Kopfhörer trägt. Gesund ist so etwas allerdings nicht.

11:00 Uhr. Wir drehen etliche Runden über die Rennstrecken der Saison 1999. Zwei Plätze sind mit Force-Feedback-Lenkrädern ausgestattet, die Effekte sind ähnlich gut, wenn nicht besser als bei »Grand Prix 3«. Das fällt vor allem dann auf, wenn man durch Kies oder über einen Randstreifen fährt. Die Computergegner fahren passabel, haben aber noch leichte Probleme mit dem rechtzeitigen Abbremsen vor Kurven. Außerdem sind sie so aggressiv, dass sie sich bisweilen gegenseitig von der Strecke schubsen. Alles kleine Schumachers? Aber die anwesenden Programmierer sind gelassen; vor dem noch notwendigen Feintuning haben sie keine Angst.

Der Mittag

12:00 Uhr. Mit Projektleiter Stéphane Decroix habe ich ein interessantes Gespräch. Was macht seiner Meinung nach ein gutes Formel-1-Rennspiel aus? Stéphanes Ansichten decken sich mit meinen. Eine Formel-1-Strecke an sich ist langweilig; man fährt immer wieder über den gleichen, nicht sehr abwechslungsreichen Kurs. Ein Actionfahrverhalten macht für Formel-1-Spiele keinen Sinn, Spannung schöpft dieses Genre vor allem aus der tadellosen, aber anspruchsvollen Fahrzeugbeherrschung. Es ist wichtig, so Decroix, dass man ganz allmählich merkt, wie man mit dem Wagen das Limit erreicht.

Der Reiz, diesen Grenzbereich auszutesten, die Angst um das Fahrzeug, und die Freude, wenn man eine schwierige Kurve geschafft hat, sind dann die Motivation schlechthin, an die andere Rennspiele nur selten heranreichen. Der Schwerpunkt der Entwicklung lag daher nicht auf der wirklich guten Grafik, wie ich zuerst angenommen hatte, sondern auf der Verbesserung des Fahrverhaltens. Ein fünfköpfiges Team (es besteht aus erfahre-



Bemerkenswert sind hier vor allem die Spuren im Kies, die der Rennwagen hinter sich herzieht. Die Wagen hinterlassen auch auf Rasen Abdrücke.



Die Boxencrew legt sich schwer in Zeug, sie besteht aus echten 3D-Figuren. Die hinteren Räder sind bereits gewechselt worden, die vorderen noch nicht.

nen, alten Hasen, die auch schon an den Vorgängern mitwirkten) beschäftigt sich seit zwei Jahren mit nichts anderem.

13:30 Uhr. Nach dem Mittagessen unterhalte ich mich mit David Douillard, dem Chefprogrammierer des Fahrverhaltens. Der schwierigste Teil der Programmierung liegt laut David in der Simulation des Bodenkontaktes der einzelnen Reifen. Jeder Reifen nimmt für sich Informationen über den Streckenbelag auf und gibt sie über die Aufhängung und die Federung an das Chassis weiter. Diese Informationskette wurde im Vergleich zu »F1 Racing Simulation« und »F 1 Racing 2« stark verbessert und erweitert.

Ich kann es leicht nachprüfen: Wenn einer der Hinterreifen beim Beschleunigen aus der Kurve auf den Rasen gerät oder die Corps streift, wird der ganze Wagen unstabil, der Reifen verliert im schlimmsten Fall den Kontakt zum Boden, dreht durch und der Wagen macht einen Dreher. Ähnlich genau reagiert der Renner beim zu schnellen Durchfahren einer Kurve. Gerade eben noch war die Kurvenlage stabil und die Lenkung reagiert prompt. Gebe ich nun zu viel Gas, lässt der Kontakt der Reifen nach und die Lenkung wird schwammig. Wenn ich nicht vom Gas gehe, riskiere ich einen Ausbruch.

Der Nachmittag

14:30 Uhr. Stéphane geht auf die Künstliche Intelligenz ein. Jeder Computer-Fahrer wird durch 36 Parameter gesteuert, diese umfassen Werte wie Geschwindigkeit, Kurvenlage, die Position des Fahrers im Rennen, die Wetterbedingungen und dergleichen mehr. Zwei Parameter prägen die Persönlichkeit des Fahrers besonders stark.

Der eine ist die Aggressivität. Ein Schumacher fährt viel radikaler als ein Takagi, der froh ist, wenn er das Rennen beenden kann. Dazu kommt der Stressfaktor. Befindet sich der Spieler dicht hinter einem Computerfahrer und bedrängt ihn, kann er ihn vielleicht zu einem Fahrfehler verleiten. Dummerweise sind die Spitzenfahrer fast völlig stressresistent; ein Fahrer aus dem Mittelfeld aber wird durch den Anblick eines pöbelnden Gegners dicht hinter ihm leichter nervös.

15:30 Uhr. Zum krönenden Abschluss erhalten wir die Gelegenheit zu einer Netzwerkpartie. Uns insgesamt fünf Fachjournalisten reitet der Wahnsinn: Wir beschließen, das Rennen im höchsten Schwierigkeitsgrad (keinerlei Fahrhilfen, absoluter Realismus) zu wagen. Beim ersten Rennen habe ich kein Lenkrad zur Verfügung und muss per Tastatur fahren; das ist gleichbedeutend mit meinem Untergang. Da die Tastatur nur Vollgas ermöglicht, drehen die Reifen permanent durch; problemloses Anfahren ist nur im dritten oder vierten Gang möglich. Auch in den Kurven muss ich immer zwei Gänge höher fahren als normal. Bis ich mich daran gewöhnt habe, ist das Rennen schon entschieden. Glorreicher Letzter.

15:50 Uhr. Für das Revanche-Rennen bekomme ich einen Lenkradplatz, doch auch jetzt ist die Fahrt kein Zuckerschlecken. In jeder Kurve muss hart gearbeitet werden. Besonders positiv fällt mir auf, dass man den Wagen mit dem Gaspedal lenken kann. Je nach Gasausstoß zieht der Wagen enger oder weiter durch die Kurve, ohne dass ich den Kurveneinschlag verändere. Immerhin: Ich gehe im zweiten Rennen auf dem Kurs von Imola als Erster über die Zielgerade. Bevor ich aber über meine Leistung in Jubel ausbrechen kann, beeilt sich David, mir zu erzählen, dass jeder in seinem Team Rundenzeiten fährt, die 20 Sekunden schneller sind als meine Bestzeit. Ich bräuchte mir nichts einzubilden. Danke, David.

16:20 Uhr. Es wird Zeit zu gehen, das Flugzeug wartet nicht. Erst jetzt fällt mir richtig auf, dass fast das ganze Team (immer noch an die 20 Leute) uns beim Rennen zugesehen und unsere Reaktionen beobachtet hat. Hallo, Leute. Grins nach rechts, grins nach links. Ja, Euer Spiel ist toll. Das wird ein lustvoller Test in der nächsten Ausgabe. Tschüssi.

18:30 Uhr. Ich sitze in der Maschine nach München und lasse das Geschehen Revue passieren. Habe ich was vergessen? Ach ja, Video Systems ist der Eigentümer an den FIA-Rechten der Saison 1999. Das interessiert nun wirklich niemanden, aber wenn wir es nicht erwähnen, bekommt Ubi Soft als Kunde Ärger. **(uh)**


Zack: Dieser Spoiler ist nur noch Altmetall. Nachfolgende Wagen müssen aufpassen, damit sie ihn nicht überfahren.



Das Mechanikermenü wurde neu gegliedert und grafisch aufgepeppt, es gibt jetzt 14 Abteilungen.


Mika Häkkinen riss entsetzt die Augen auf. Plötzlich fiel ihm ein, dass er am Morgen vergessen hatte, den Herd abzustellen.







SPIEL'S NOCH

Früher war alles besser? Die PC-Player-Redakteure haben die Probe aufs Exempel gemacht und Computerspiele-Klassiker ausgegraben, zu denen längst ein vernünftiger Nachfolger überfällig ist.

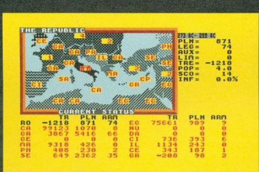
Nostalgische Gefühle überkommen so manchen Spieler, wenn er an die Anfangsjahre seines Hobbys zurückdenkt. »Ja, ja – damals gab es noch wahre Spieledesigner, die etwas von ihrem Handwerk verstanden«, seufzt er dann still vor sich hin.

Wer derart stimuliert einen liebgewordenen Klassiker wieder ausgräbt und dank Emulator tatsächlich zum Laufen bringt, erlebt oft eine grausige Überraschung. Wie ein der Gruft entsteigender Zombie erhebt die veraltete Grafik ihr grässliches Haupt, das in der Erinnerung verklärte Spielprinzip gemahnt im Vergleich mit aktuellen Titeln an von den Knochen fallendes, verfaulendes Fleisch. Kurz und gut: ein Gefühl, als ob Sie nach vielen Jahren der einst wunderhübschen Jugendliebe wiederbegegnen, und feststellen, dass sie sich inzwischen in eine verbitterte, abstoßende Matrone verwandelt hat.

Doch irgendwo jenseits dieses unbeschreiblichen Schreckens gibt es sie tatsächlich: Verborgene Schätze, die nur noch darauf warten, von einem mutigen Entwickler geborgen zu werden. Interessante Spielideen, die bloß ein wenig abgestaubt werden müssten, und sich in ein frisches Gewand gekleidet hinter keinem aktuellen Programm verstecken müssen. Wir haben uns auch die Suche nach diesen Perlen gemacht, und auf den folgenden Seiten präsentiert Ihnen die Redaktion, auf welche Entdeckungen wir dabei gestoßen sind. Einige davon dürften bald tatsächlich eine Wiederauferstehung erleben, andere wurden bereits eher schlecht als recht neu umgesetzt und sollten durch ein gutes Programmierteam endlich rehabilitiert werden.

Klar, wir konnten nicht jeden Titel berücksichtigen, freuen uns jedoch über Ihre Vorschläge. Falls Sie schon lange und verzweifelt auf ein Remake eines Ihrer Lieblingsspiele warten, schicken Sie eine E-Mail mit einer kurzen Begründung (ein bis zwei Sätze) und Angabe Ihres vollständigen Namens sowie Wohnorts an: thomas.werner@future-verlag.de

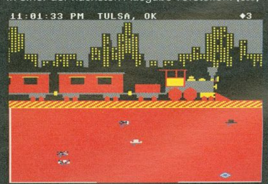
Wir werden die interessantesten Vorschläge in einer der nächsten Ausgabe vorstellen. **(tw)**



Annals of Rome: Die Optik war karg, die Zahlenwüste einschüchternd.



Pharaoh's Curse: Wer es je durchgespielt hat, schreibe bitte eine E-Mail an Thomas Werner.



Agent USA: Zahllose Zugreisen quer durch Amerika im Auftrag des FBI.



MANFRED DUY

MAD TV (PC/AMIGA, 1991)

Auch heute noch klage ich jedem (ob er es hören will oder nicht!) mein Leid darüber, dass es nie wieder jemand geschafft hat, eine derart affengeile Wirtschaftssimulation wie **Mad TV** aufzulegen. Zumal sämtliche Versuche, den Erfolg zu wiederholen (»Mad TV 2«, »Mad News«, »Mag!«) jämmerlich scheiterten. Kein anderes Spiel habe ich derart oft im höchsten Schwierigkeitsgrad durchgezockt wie eben Mad TV, der digitale TV-Sender schlummert immer noch auf meiner Festplatte und wird auch mit schöner Regelmäßigkeit wieder reaktiviert. Mad TV brillierte mit einer bis heute unerreichten und perfekt aufeinander abgestimmten Mixtur aus Echtzeit-Hektik und wahnwitziger Planwirtschaft. Vor allem aber bewies das von Rainbow Arts ersonnene Meisterwerk, dass Wirtschaftssimulationen nicht trocken und zahlenlastig, aber dafür erfrischend lustig und erstaunlich kurzweilig sein können. Hinzu kommt: Mad TV ist nicht überkomplex, sondern gleichermaßen einfach wie genial.

Keine Sorge, Mad TV war in Wirklichkeit noch viel, viel lustiger! Ehrenwort!



Hektik im Sender

Als Programmplaner eines TV-Senders flitzten Sie durch die Gänge eines Hochhauses, um Serien wie »Flipper« oder »Bonanza« und Filme von schnarchigen Kulturdokumentationen bis hin zu Straßenfegern vom Format einer »Star Wars«-Trilogie einzukaufen und auszustrahlen. Darüber hinaus produzierten Sie eigene Shows und Serien, sicherten sich Drehbücher, Schauspieler und Requisiten, kümmerten sich um die termingerechte Ausstrahlung von Live-Übertragungen, organisierten eine Nachrichtenagentur und trieben die beiden Computer-Gegner mit Terroranschlägen in den Ruin. Die für all diese Aktionen nötigen Gelder wurden durch die Buchung von Werbespots reingespült.

Und warum tut Mann sich eine solche Hektik überhaupt an? Natürlich wegen einer Frau. Letztlich galt es nämlich, mit dem erspielten Mammon das Herz der zuckerschnutigen Fernsehfee Betty zu erobern. Mein Wunschtraum: ein runderneuertes MAD TV mit aktuellen Filmen und Serien, das exakt die gleiche charmante Mixtur aus Hektik, Anarchie und Geldscheffelei bietet.

EINMAL, SAM!

DAMIAN KNAUS

PRIVATEER (PC, 1993)

Weltraumhandelsspiele à la »Elite« übten immer eine besondere Faszination auf mich aus. Der absolute Zeiträuber war **Privateer** von Origin. Sie hielten sich anfangs mit simplen Handelsflügen über die Runden, bis Sie genügend Credits besaßen, um sich einen Hyperantrieb leisten zu können. Mit der erweiterten Mobilität bot man Ihnen auch finanziell lukrativere Aufträge an. So wagten Sie sich an Söldneraufträge oder übernahmen Frachtmissionen, die je nach Bezahlung unterschiedlich schwierig waren. Besonders faszinierend war die Tatsache, dass die Konfrontation mit dem Feind nicht unbedingt auf ein Gefecht hinauslief. War Ihr Schiff flink genug, ergriffen Sie einfach die Flucht. Es waren schon spannende Momente, wenn Sie sich mit letzter Kraft auf ein Sprungtor zu bewegten, den Hyperantrieb aktivierten und währenddessen hörten, wie die Lasersalven langsam Ihre dünne Metallpanzerung durchschmorten.

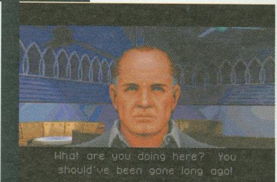


Um Rechenzeit zu sparen, sahen Sie sich das Geschehen am besten nur vom Cockpit aus an.

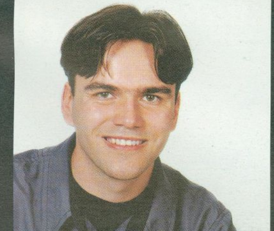
Träume sind Schäume

Die mittelprächtige Fortsetzung »Privateer 2: The Darkening« bot zwar erheblich bessere Grafik und Filmsequenzen mit richtigen Schauspielern, dafür wirkten die Gefechte ziemlich aufgesetzt. Eine von Ihnen festgelegte Flugroute wurde zwei bis drei Mal unterbrochen, in denen sich die Feinde zu Wort meldeten. Flucht oder Verfolgung war nicht mehr möglich, denn die Kämpfe fanden in einem vom Programm abgegrenzten Territorium statt, dass Sie nicht verlassen durften. Für eine Fortsetzung des Ur-Privateers würde ich mit Freuden einige Dutzend Stunden Freizeit opfern: Bessere Grafik, schöne Zwischensequenzen und natürlich die phantastische Handlungsfreiheit des Vorgängers wären das ideale Rezept. Toll wäre es noch, wenn man sich in den Raumstationen oder auf den Planeten frei bewegen könnte, um Kontaktpersonen zu treffen oder nach Aufträgen Ausschau zu halten.

Eine direkte Fortsetzung von Hersteller Origin scheint zurzeit leider etwas unwahrscheinlich. Dafür wird es mit »Freelancer« bald einen Titel geben, der wohl viel vom damaligen Spielprinzip aufgreifen wird.



Auf den Raumstationen boten Ihnen Personen wie diese verschiedene Aufträge an.





THOMAS WERNER

ROADWAR 2000

(C64/PC/APPLE 2/AMIGA/ ATARI ST, 1986)

Auf Rollenspiel-untypisches Terrain wagte sich Hersteller SSI Mitte der 80er Jahre vor: Anarchie und Chaos beherrschen bei **Roadwar 2000** Amerika, nachdem eine fanatische Sekte ein besonders aggressives Bakterium freigesetzt hat. Wer auch immer dieser Epidemie noch nicht zum Opfer gefallen war, kämpft ums pure Überleben. Zudem sind weite Gegenden nach der Explosion von Atombomben verstrahlt, Mutanten durchstreifen dort die Ruinen der Städte. In dieser Situation werden Sie von der Regierung gebeten, mit Ihrer Gang acht Wissenschaftler einzusammeln, die sich leider an unterschiedlichen Orten verstreut über die USA aufhalten. Nur eine Zusammenarbeit dieser Genies kann die glorreiche amerikanische Zivilisation vor dem völligen Untergang retten. Irgendwo treiben Sie ein halbwegs fahrbereites Schrottauto auf und machen sich als echter Patriot mit Ihren Männern auf die Suche nach den verschollenen Experten. Fahrzeuge spielen bei diesem Programm tatsächlich eine Hauptrolle und dienen nicht nur der Fortbewegung, sondern entscheiden auch über den Ausgang der zahlreichen Kämpfe. Schließlich sind Nahrung sowie Treibstoff echte Raritäten, um die skrupellos bis zum Äußersten gerungen wird.



Die Grafik gewann keinen Schönheitspreis, aber damals waren Rollenspiele generell optisch eher bescheiden.

On the Road again

Trotz einiger spielerischer Unzulänglichkeiten und einer aus heutiger Sicht sehr zweckmäßig wirkenden Grafik überzeugte die dichte Atmosphäre. In den diversen Städten stieß man immer wieder auf Überraschungen, so steigerte sich die Moral durch eine Teilnahme am Mardi Gras in New Orleans, und im UN-Hauptquartier in New York lässt sich ein bei Verhandlungen nützlicher Politiker aufgabeln. Ein Jahr später erschien dann »Roadwar 2000 Europa«, bei dem eine Gruppe von Terroristen der Reihe nach europäische Metropolen atomisierte. Ein zeitgemäßer Nachfolger sollte nicht nur optisch überarbeitet sein, sondern müsste dynamischere Echtzeit-Kämpfe und einen flüssigeren Spielverlauf bieten. Eine interessante Variation des »On the Road in End-zeit-Land«-Themas bietet auch das äußerst coole Actionspiel »Interstate '76« von Activision, das derzeit als Budget-Titel erhältlich ist. Eine Anekdote am Rande: Neben dem Projektleiter Jeffrey A. Johnson waren auch die Westwood-Ikonen Brett Sperry und Louis Castle (»Command & Conquer«) an der Programmierung der diversen Umsetzungen beteiligt.



UDO HOFFMANN

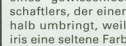
BIOFORGE (PC, 1995)

Bioforge war nie ein Jungmädchenschwarm. Es erhielt keine überragend hohen Wertungen und wurde auch kein großer Erfolg. Die Grafik war selbst für damalige Verhältnisse (siehe PC Player 5/95) schon leicht grobschlächtig, die Steuerung dank eines vierfach belegten Zahlenblocks kompliziert. Aber geschenkt: Atmosphäre wie Hintergrundgeschichte verfolgen mich bis heute.

Sie verkörperten einen Cyborg, der von Dr. Mastada, dem Arzt des Wahnsinns, ohne Einwilligung hergestellt wurde. Ihr Gedächtnis haben Sie verloren, Ihr einziger Wunsch ist Freiheit. Der Einsatz professioneller Sprachausgabe war vorbildlich. Nie werde ich vergessen, wie ich verstört in der Einöde des lebensfeindlichen Planeten außerhalb von Mastabas Basis herumkrauchte und der Doktor mich unentwegt per Funk ansprach: »Bin ich Dein Gott, weil ich Dich erschaffen habe? Oder bist Du mein Gott, weil Du alles verkörperst, was ich bewundere?« Und der Wind pfiff dazu.

Gewissenlose Wissenschaftler

Dr. Mastaba hatte das Gehabe eines gewissenlosen Wissenschaftlers, der einen schon deshalb umbringt, weil die Augeniris eine seltene Farbe hat und er sie unter seinem Mikroskop untersuchen will. Und der vom Spieler verkörperte Cyborg war trotz seiner gewaltigen Kraft auch entsetzlich verletzlich; er blutete, konnte nicht mehr rennen oder fing an zu humpeln – ein Bild des Jammers, das zu Herzen ging. Selbst in den Optionsmenüs wurden alle Änderungen mit Hilfe der verstümmelten, dreifingrigen Hand des Cyborgs vorgenommen. An den entsetzlichen Veränderungen des Spieler-Ichs vorbeizusehen war somit völlig unmöglich.



Was ist aus dem Bioforge-Team geworden? In alle Winde verstreut? Unter dem Skalpell des Doktor Mastaba verendet? Jungs, wo seid Ihr? Einer Fortsetzung schmachte ich seit über fünf Jahren entgegen. Vermutlich vergebens. Aber man soll die Hoffnung nie aufgeben.



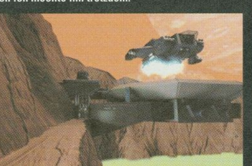
Der Cyborg war nicht schön und hatte nur drei Finger, doch ich mochte ihn trotzdem.



Grausig: Wer erinnert sich noch an den blauhäutigen Mann, das Versuchsopfer aus der Nachbarzelle?







Ziel von Bioforge war es, den Planeten von Dr. Mastaba zu verlassen. Das Ende aber blieb offen und war äußerst fortsetzungsgeeignet.



MARTIN SCHNELLE

ELITE

(BBC/C 64 UND ANDERE, 1985)

Ach, das waren noch Zeiten! Als freier Kapitän durchs All zu ziehen, mit Zeug zu handeln und Piraten aus dem Weltraum zu blasen! Ab und zu kamen auch ein paar böse Thargoiden, mit denen man sich aber erst anlegen sollte, wenn das Schiff gut ausgerüstet war. Und wir wollen nicht vergessen, dass **Elite** der Ur-Opa aller Weltraum-Simulation wie »Wing Commander« und »Starlancer« ist!

Was ich mir jetzt wünsche, ist eine Super-Version von Elite. Nicht so wie in den beiden verunglückten Nachfolgern, die Überkompliziertheit mit Spielspaß gleichsetzten, sondern vielleicht mit einer richtigen Story, dem Besuch von Planeten, ohne dass gleich physikalisch korrekte Atmosphären-Eintauchmanöver vonnöten wären. Ich hätte nämlich schon gern gewusst, was es mit den Generationenschiffen auf sich hatte, die nur als Gerücht existierten. Oder wo die Thargoiden denn nun genau herkommen – in den acht Original-Universen tauchten sie nur als Invasoren auf.

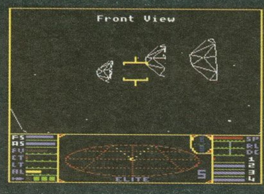




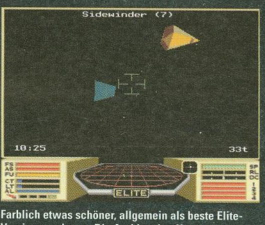
Grafik Bombastik

Und wie das grafisch umgesetzt wird? Wenn heute mit der Entwicklung begonnen würde, wäre das Spiel wohl erst in drei Jahren fertig. Und da gibt es bestimmt schon Grafikkarten mit 256 Megabyte RAM und Prozessoren mit fünf Gigahertz.

Also sieht das alles bestimmt besser aus als der Film »Lost in Space«, und da James Cameron das Drehbuch geschrieben und James Horner oder Hans Zimmer die Musik beisteuern, kostet das Spiel in der Entwicklung vielleicht 200 Millionen Dollar, wird dann aber auch ein Meilenstein, allein schon wegen der 50 Stunden Videosequenzen, die den immer neuen Spielablauf passend in Szene setzen.



Boa, so viele Raumschiffe! Elite hatte einige bahnbrechende Neuerungen, die noch heute benutzt werden, so wie der Radarschirm.



Farblich etwas schöner, allgemein als beste Elite-Version anerkannt: Die Archimedes-Umsetzung.



HEINRICH LENHARDT

M.U.L.E. (C64/ATARI 800, 1983)

Wirtschaftssimulationen sind der Volvo Kombi unter den Spielegenres: bewährt, geschätzt, aber nicht gerade eine Quelle von Esprit und Spritzigkeit. Angebot und Nachfrage wurden zwar schon in so erheiternd anmutenden Milieus wie Lokalpolitik oder Spielezeitschriften-Business angesiedelt, doch in der Regel läuft's auf öde Buchhalter-Entscheidungen heraus.

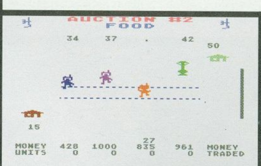
Das Electronic-Arts-Frühwerk M.U.L.E. war dagegen ein innovatives Spielspaß-Wunder der 8-Bit-Steinzeit. Die futuristische Parzellen-Bebauung mit Hilfe von Roboteseln glänzte durch dynamische Echtzeit-Auktionen. Vom Zeitlimit gepiesackt lieferten sich Käufer und Verkäufer dramatische Annäherungen um den Preis beim Güterhandel; bis zu vier Spieler konnten gleichzeitig feilschen. Ziemlich exotisch für dieses Genre war auch die Joystick-Steuerung, die ein für Handelsspiel-Verhältnisse geradezu verwegenes Dynamikgefühl vermittelte. Und die Titelmusik gehört ganz nebenbei zu den hartnäckigsten Ohrwürmern der Software-Geschichte.

Innere Werte

Eine 1:1-Umsetzung von M.U.L.E. würde heutzutage auf dem PC nicht mehr so toll aussehen. Das fast 20 Jahre alte Spiel hat nach heutigen Maßstäben super-simple Grafik und den Tiefgang einer Wasserpfütze. Design-Grundgerüst und das schräge Weltraumkolonisten-Szenario samt knubbeligen Alien-Spielfiguren wären aber eine prima Grundlage für ein modernes Sequel. Eigentlich erstaunlich, dass Electronic Arts angesichts des Erfolgs seiner »Theme«-Serie kein neues M.U.L.E. im Ärmel hat. 1993 dachte man über eine Umsetzung für das Videospiel-System Mega Drive nach, aus der aber nie etwas wurde.

Eine moderne PC-Fortsetzung könnte durch 3D-Grafik noch einen Zacken Coolness gewinnen, die Auktionsaktivitäten hätten via Internet eine ganz neue Dimension und neuzeitliche Künstliche Intelligenz würde spannendere Computergegner erlauben. Der Charme des Spielprinzips sollte aber nicht von zwei Tonnen Mikromanagement-Menüs erschlagen werden, wie es in diesem Genre so oft passiert. Die Schönheit von M.U.L.E. liegt schließlich in den einfachen Regeln, die einen unberechenbaren Spielablauf erlauben und gerade mit der richtigen Prise Zufall gewürzt sind. Doch ein richtiges M.U.L.E. 2 werden wir leider nicht mehr erleben, denn Designerin Dani Bunten ist 1998 verstorben.

Land in Sicht: In jeder Runde bekommen Sie eine neue Parzelle vermacht, in Auktionen werden zusätzliche Felder verscherbelt.



Neuer Markt: Unter Zeitdruck nähern sich Käufer und Verkäufer einem Verkaufspreis an.

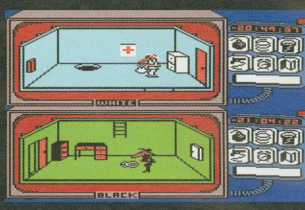


LUC MARTIN

SPY VS. SPY
(C 64, 1984)



Auf Grund des ungeeigneten Standorts von PCs an Büro-Arbeitsplätzen, die für eine einzelne Person konzipiert sind, verschwand mit dem Ende der Homecomputer ein ganzes Spielegenre fast vollständig: die Offline-Multiplayerspiele. Gemeinsames Spielen an einem PC beschränkte sich fortan entweder auf Rundenstrategie oder aber auf praktische Aufgabenteilung (»Du schießt, ich steuere!«) bei Simulationen mit aufwändiger Steuerung. Doch die volle Schadenfreude bei Fehlern seiner menschlichen Konkurrenten kann man nur neben- und gegeneinander vor einem Monitor ausleben. Auf Anhieb kann ich mir eine ganze Reihe von Spielinhalten vorstellen, die auch heute noch ein PC-Publikum zu zweit an einen Rechner fesseln könnten, selbst auf die Gefahr hin, dass man sich aus Gründen der Fairness zuvor eine zweite USB-Maus zulegen müsste. Ein Oldie, dem dies – den modernen Ansprüchen entsprechend verschönert und erweitert – gelingen dürfte, wäre mit Sicherheit First Stars **Spy vs. Spy**.



Das waren noch Spieleschachteln – nur echt mit Simulvision!

Counter-Spy

In dieser Spiele-Umsetzung des berüchtigten MAD-Comics »Spion gegen Spion«, war es die Aufgabe der beiden Spione, sich innerhalb eines Zeitlimits aus einem labyrinthartigen Bürokomplex ein in mehrere Teile aufgespaltetes Objekt zu besorgen. Da Sie jeweils nur ein Fragment auf einmal bei sich tragen konnten, mussten Sie Ihre Fundstücke in Möbelstücken verstecken, die Sie anschließend mit einer Auswahl übler Fallen spicken durften. Erst wenn Sie den einzigen Koffer im Level gefunden hatten, konnten Sie mehrere Stücke auf einmal bei sich tragen. Direkt konnten Sie Ihren Gegner nur im gefährlichen Nahkampf besiegen, worauf dieser seine Beute fallen ließ. Mit den passenden Gegenständen konnten Sie dafür alle Fallen entschärfen, wenn sie sich unbemerkt ins feindliche Versteck schlichen. Zwei Nachfolger versetzten dasselbe Spielprinzip später auf eine tropische Insel und in die Antarktis. Ein modernes PC-Remake würde ich mir als eine Art »Counter-Strike« für zwei Spieler vorstellen, mit Schwerpunkt auf indirekte statt direkte Kampfhandlungen. Fallen stellen und entschärfen würde genauso Teil des Spiels sein wie das Hacken von Sicherheits- und anderen Systemen à la »Deus Ex«.



STEFAN SEIDEL

PIRATES! (C 64, PC, AMIGA, 1987)

Ach ja, die guten alten Zeiten. Nächtelang trieb sich der kleine Stefan virtuell in der Karibik herum und kurvte mit einem kleinen Schiffchen durch die schwierigen Gewässer eines schönen blauen Pixelozeans ...

Die Aufgabenstellung bei **Pirates!** war eindeutig: Entern, rauben und plündern Sie und werden Sie so reich und berühmt wie möglich. Na, das war doch wirklich mal ein erstrebenswertes Spielziel!

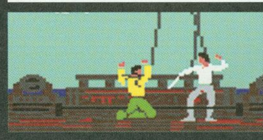
Nur mit einem winzigen Schiffchen ausgestattet, startete ich meine Piratenkarriere und versuchte in aufregenden Schlachten, andere Schiffe zu entern.

Die erbeuteten Güter verscherbelte ich in einer nahen Hafenstadt, um meine Goldvorräte zu vergrößern.

Natürlich haben meine Männer und ich viele dieser malerischen Städtchen auch überfallen; für einige dieser Taten im Namen der Krone wurde ich sogar ein ums andere Mal befördert ...

Gesunkene Schiffe, gestiegene Spannung!

Obwohl die Grafik recht bescheiden ausgefallen war, begeisterte Pirates! durch eine ungeheure Wiederspielbarkeit, da keine Piratenkarriere irgendeiner vorherigen glich. Jeder Durchgang war wieder aufregend, unvorhersehbar und spannend. Nie konnte man wissen, ob der Blick zu den Segel am Horizont eine harmlose Schaluppe oder eine kanonenstarrende Kriegsgallione hervorbringen würde. Mit viel Glück brachte man die spanische Schatzflotte auf, mit viel Pech traf man auf einen sehr starken Piratenjäger, welcher der Freibeuterkarriere einen empfindlichen Knick bereitete.



»En garde!« Hatte man ein Schiff geentert, erfolgte der obligatorische Fechtkampf.



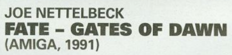
»Die Stadt dort?« »Spanisch.« »Reich?« »Ja!« »Kanonen bereit? Feuer frei!«

Dankenswerterweise wurde Pirates! zwar auch für den PC umgesetzt, dabei wurden aber lediglich ein paar Grafiken verbessert; neue Features suchte man leider vergeblich. Die inzwischen erschienen zahlreichen Versuche, Sid Meiers Hit unter neuen Segeln in den Wind zu bringen, scheiterten meist kläglich.

Ich wünsche mir Pirates! im neuen Gewand, mit der ganzen Pracht heute möglicher Grafik, formidablen Videosequenzen und einem exzellenten Mehrspieler-Modus. Zusammen mit einem Freund per Internet die spanische Flotte aufzubringen (die vielleicht von einem weiteren Mitspieler kontrolliert wird) oder mit vereinten Kräften Panama zu attackieren ... ein Traum ginge in Erfüllung! Bis dahin muss ich mich aber wohl leider mit »Pirates! Gold« begnügen ...



JOE NETTELBECK



FATE – GATES OF DAWN
(AMIGA, 1991)

Mittlerweile zehn Jahre ist es her, dass reLINE ein Rollenspiel herausbrachte, das seinerzeit in mancherlei Hinsicht Maßstäbe setzte. Etwa in Bezug auf den Umfang, die gemeinen Dungeons oder die monstermäßig vielen Monster. Die eigentlichen und bis heute von niemandem mehr aufgegriffenen Spezialitäten lagen aber an anderer Stelle: So konnten etwa bis zu vier Parties gleichzeitig zusammengestellt werden. Also zum Beispiel eine mit Scout- und Pirschcharakteren für die Überlanderkundung, eine mit den dicken Brocken für die Dungeons, eine als schnelle Eingreiftruppe und eine vierte mit besonders genialen Figuren, die man unterwegs so aufsammelt.

Denn dieses Aufsammeln war das zweite Extra-Amüsement des Spiels: Praktisch jeder Passant kam hier als Party-Kandidat in Frage, und praktisch jeder von ihnen übte auch einen der vielen, vielen interessanten Berufe aus. Insbesondere im Bereich der Zauberer herrschte eine Vielfalt wie davor und danach niemals wieder! Was auch nötig war, denn vom Spielablauf her gab sich **Fate** schon ziemlich kampflastig. Was nicht heißen soll, dass nicht auch einige recht knackige Rätsel drin waren ...

Um ein Haar

Das Witzigste an Fate ist aber, dass es um ein Haar tatsächlich einen Nachfolger gegeben hätte. Allerdings brachte »Biing! 2« anscheinend nicht die erwarteten Verkäufe, so dass das Projekt eingestellt wurde. Fate-Vater Olaf Patzenhauer lässt sich davon freilich nicht entmutigen und strickt zum eigenen Vergnügen an einer nichtkommerziellen Fassung von Fate 2. Ob das eine gute Nachricht ist, mag anhand des Screenshots jeder selbst entscheiden – wie offensichtlich erkennbar ist, gehört Patzenhauer, der sich selbst als »ganz normal wahnsinnigen Programmierer« bezeichnet, nämlich zu den manischen Manga-Fans. Wer Olaf zum Beispiel mit Grafiken unterstützen möchte oder an Fate 2 interessiert ist, kann eine Mail an olaf.patzenhauer@privat.kkf.net richten.



Fate – Gates of Dawn: Begegnung mitten im Regenwald.

JOCHEN RIST



PARADROID
(C 64, AMIGA, 1985)

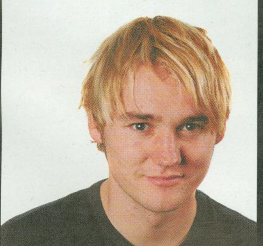
Mannomann, als ob ich **Paradroid** nicht schon oft genug erwähnt hätte. Aber bei dieser einmaligen Gelegenheit muss ich meinen Favoriten einfach noch mal ins Rampenlicht schubsen. 1985 veröffentlichte ein langhaariger Bombenleger namens Andrew Braybook mit Paradroid sein bis heute erfolgreichstes Spiel. In einer genialen Mischung aus Action und Strategie kämpfte man sich als Robotereinheit durch sämtliche Etagen eines Raumschiffs. Ziel: Alle Androiden ausschalten. Ihr Vorteil: Sie konnten die Kontrolle über feindliche Roboter übernehmen. Damit es so weit kam, wollte ein kurzes Geschicklichkeitsspiel absolviert werden. Dort mussten Sie Blöcke mit einem farbigen Stromfluss versorgen. Waren Sie anfangs noch als armselige 001-Einheit unterwegs, schrubbten Sie als 323-Roboter kurze Zeit darauf über den Boden, nur um wenig später als 476er Militär-Einheit ganze Decks auszuräuchern. Der 999er ballerte zwar alles aus der Fahrbahn – der hohe Stromverbrauch machte ihn wegen drohender Explosion jedoch zur akuten Lebensgefahr. Unterwegs tankten Sie verlorene Energie in Regenerationsfeldern auf, erkundeten sich über feindliche Einheiten in einer Datenbank, schauten sich die Etagen-Struktur an oder wechselten die Stockwerke über Teleportationsfelder.

Jenseits des Retro-Charmes

Bei Paradroid gefielen mir die exzellente Spielbarkeit, die unterschiedlichen Roboter, das Geschicklichkeitsspiel und nicht zuletzt die Komplexität trotz hohem Action-Anteil. Den damaligen Enthusiasmus könnte bei mir lediglich ein ähnlicher Nachfolger auslösen. Glücklicherweise hat sich die Firma Jester die Rechte an Paradroid gesichert. Bleibt zu hoffen, dass die ein ordentliches Spiel auf die Beine stellen. Für den C64 gab es mit »Paradroid Competition Edition« (1986) und »Heavy Metal Paradroid« (1986) noch zwei ähnliche Nachfolger. Zuletzt erschien auf dem Amiga »Paradroid '90«, das durch den Wegfall der Robo-Nummern etwas an Retro-Charme einbüsste, die Möglichkeit zur Deaktivierung des Geschicklichkeitsspiels anbot – aber trotzdem bockschwer war.



Anfangs geisterte man in Paradroid als hilflose 001-Einheit durch die Gänge. Bei der Amiga-Version fehlten die Robo-Zahlen. (Bild: C64)






PC PLAYER SPECIAL
PC PLAYER
GELÖST
Tomb Raider 5, Sacrifice, Technomage
Februar 2001
100 AUSGABEN PC PLAYER
TEST
GOLF FÜR DOS U
WINDOWS
WAS SCHENK' ICH MEINEM PC?

Ist es möglich? Es ist. Sie halten die einhundertste Ausgabe der PC Player in den Händen. Mein Gott: über acht Jahre PC Player. Schnüff. Schluchz. Wie ergreifend.

Das beweist zumindest zweierlei: Die PC Player ist keine Eintagsfliege, und wir Computerspielredakteure haben nah am Wasser gebaut. Schnäuz. Trotz aller Rührung waren wir aber noch in der Lage, Ihnen ein kleines Special zu stricken. Lesen Sie:

1993



So sieht Testkompetenz aus.

RÜHRENDES

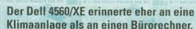
Anno 1993 war die Welt noch in Ordnung. Heinrich und Boris zierten die ersten paar Cover und warben so mit ihrer Testkompetenz. Ein heutzutage etwas seltsam anmutender Kunstgriff. Man bedenke: Manfred und Martin auf dem Cover? Na, ich weiß nicht.

SPIELE-GROSSVÄTER

Der Urvater aller Formel-1-Rennspiele, »Formula One Grand Prix«, wurde so erfolgreich, dass sein Programmierer Geoffrey Crammond beschloss, für den Rest seines Lebens nichts anderes mehr zu machen. »Strike Commander« war eine Flugsimulation mit kriminalromanwürdiger Hintergrundgeschichte. Die Installation des Programms mit Hilfe von zwölf Disketten dauerte über eine halbe Stunde, was einem aber überhaupt nichts ausmachte, da konnte man wenigstens schon mal das Handbuch studieren. Andere Highlights waren: »Lands of Lore«, damals noch ein taufrisches Rollenspiel, oder »Day of the Tentacle«, dem neben »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« vermutlich besten Adventure aller Zeiten, natürlich von LucasArts. Es spielte in drei verschiedenen Zeitzonen, erhielt eine Wertung von 93 Prozent und macht noch heute jede Menge Spaß.

WUNDER DER TECHNIK

Ende 1993 begann der Siegeszug der CD-ROM. Der Grund war »Rebel Assault«, ein im Grunde primitives Spiel, bei dem Sie vorgefertigte Star-Wars-Filme abflogen. Die Menschentrauben, die sich bei jeder Messe rund um dieses Spiel bildeten, hat es in dieser Form nie wieder gegeben. Vielleicht eines Tages, wenn das Holografie-Gerät kommt. Diskettenspiele hielten sich aber noch über zwei Jahre. Abteilung putzig: Einer der ersten richtigen Pentiums wurde in der 12/93 getestet. Boris Schneider deutete die Zukunft: »In nächster Zeit wird wohl kaum eine Firma so verrückt sein, uns ein Spiel zu bescheren, das nur auf einem Pentium läuft.«


Der Dell 4560/XE erinnerte eher an eine Klimaanlage als an einen Bürorechner.

1994


Ultima 8 war kein gutes Spiel, auch wenn dies mit viel Gigantismus verschleiert wurde.

RÜHRENDES

Zusammen mit der CD-ROM schossen die so genannten Multimedia-Anwendungen wie Pilze aus dem Boden. Positiver Höhepunkt war unter anderem eine interaktive CD von Peter Gabriel (»Eve«). Mit OS2/Warp und einem großen Werbebudget unternahm IBM einen letzten, verzweifelten Versuch, Windows als Betriebssystem abzulösen, der aber bekanntermaßen nicht von Erfolg gekrönt war.

SPIELE-GROSSVÄTER

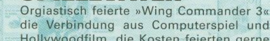
Einen Großangriff in Sachen Niedlichkeit starteten erstmals »Die Siedler« von Blue Byte. Es wurde ein beispielloser Siegeszug eines deutschen Spiels. Mit »Theme Park« hielt Bullfrog, damals noch unter der Fuchtel des genialen Peter Molyneux, aber einen ähnlich guten Counterpart bereit. Beide Spielideen werden übrigens heute noch gemolken. »Magic Carpet«, eine »Fliegender Teppich«-Simulation, bescherte Molyneux aber auch seinen ersten Flop. »Ultima 8« war nicht halb so gut wie sein Vorgänger, niemand traute sich damals aber (uns eingeschlossen), das auch zuzugeben. Beim spektakulären »System Shock«, das gleich mehrmals veröffentlich wurde, sah das ganz anders aus, ebenso wie bei »Myst«, dem bis heute bestverkauften Computerspiel der Welt. Mit »Doom« wurde ein neues Genre aus dem Kindbett gehoben.


Critical Path: Das kleine Bild oben links ist der Videofilm. (Kat geht's grad nicht so gut.)

WUNDER DER TECHNIK

»Critical Path« war die erste Verbindung von Spiel und interaktivem Film, die diesen Namen auch wirklich verdiente. Sie steuerten Söldnerin Kat von einer Schaltzentrale aus, gaben Sie ihr die richtigen Befehle, wurde ein schöner Videofilm abgespult, wenn nicht, ein eher hässlicher.

1995



RÜHRENDES

Andreas von Lepel, heute Chefredakteur der Zeitschrift Bravo Screenfun, diskutierte mit uns über sein Magazin »X-Base«, der bis heute ersten, einzigen und grottenschlechten Computerspiel-Sendung des ZDF. Erkennungsruf: »Hey, hey, hey.« Von Lepel hoffte damals auf baldige Konzeptverbesserungen, gab aber schon kurze Zeit später auf, vom Kampf gegen Intendanten und Instanzen schwer zermürbt.



An Andreas von Lepel lag es nicht, dass X-Base so unbefriedigend war.

SPIELEVÄTER

Orgiastisch feierte »Wing Commander 3« die Verbindung aus Computerspiel und Hollywoodfilm, die Kosten feierten gerne mit. Mit circa 20 Millionen Mark allein für die Filmaufnahmen rentierte sich der Bombast nicht und das ein Jahr später erschienene »Wing Commander 4« war auch schon fast das letzte große Projekt in dieser Richtung. Zum absoluten Spielehöhepunkt des Jahres wurde »Command & Conquer«, mit dem bis zum Comeback des Rollenspiels der schier endlose Siegeszug der Echtzeit-Strategie eingeleitet wurde. Mit »NHL«, »FIFA« und »NBA '95« wurde der Ruhm von EA Sports begründet. Weitere Haben-Muss-Spiele waren: Das inzwischen indizierte »Dark Forces« von LucasArts, das Rennspiel »Need for Speed« sowie die Battlemech-Simulation »MechWarrior 2«.

Die Videosequenzen aus Wing Commander 3 wurden bestaunt wie junge Hunde, die fliegen können.

WUNDER DER TECHNIK

Erstmals wurden Grafikkarten entwickelt, die dank eines Chips in der Lage waren, 3D-Objekte ohne Hilfe des Prozessors darzustellen. Diese wurden so entlastet und ermöglichten plötzlich ganz neue Geschwindigkeiten für Rennspiele, Shooter und überhaupt fast alle Spiele. Die »Matrox Millennium« war das erste Glied einer Kette, die heute bis zur »GeForce 2 Ultra« reicht.

1996

RÜHRENDES

Das Non-Plus-Ultra in Sachen ekligster Held präsentierte »Bad Mojo«, bei dem der Spieler in eine Kakerlake verwandelt wurde. Von solchem Getier sprach Bill Gates allerdings nicht, als er sich in einer Ausgabe auf ein sechsseitiges Gespräch mit uns einließ. Dass Gates in seiner Visionskraft zwar beschränkt ist, aber doch viele vernünftige Ansichten hatte, wird jedem klar, der sich das Interview noch einmal durchliest. (8/96) »Kais Power Goo« wird eine ganz große Nummer: Mit diesem kinderleicht zu bedienenden Grafikprogramm wird sein Erfinder zum gemachten Mann.



So sah Heinrich Lenhardt nach einer Sitzung mit Kais Power Goo aus.

SPIELEVÄTER

Es war das erste Jahr, in dem in ganz großem Stil Erfolge verlängert wurden. Die Palette reicht von den »Siedlern 2«, über »Warcraft 2«, »NHL'96« oder »Rebel Assault 2« bis hin zu »Grand Prix 2«, »Command & Conquer: Red Alert« oder »Civilization 2«. Ausnahmen im Fortsetzungswahn waren die Ego-Shooter »Duke Nukem« sowie »Quake«; das eine setzte auf einen, wie soll man sagen, unkonventionellen Helden, das andere auf eine Grafik-Engine, die der Maßstab für alle anderen 3D-Spiele wurde. Mit der Lizenzierung dieser Grafik-Engine verdiente id-Software bis heute ähnlich gutes Geld wie mit dem Verkauf der eigenen Spiele. Erwähnenswert: Das Science-Fiction-Adventure »The Dig«.



The Dig war nicht das logischste und originellste aller LucasArts-Adventure, besaß aber eine tolle Außerirdischen-Atmosphäre.

WUNDER DER TECHNIK

Microsoft etablierte sich allmählich als Hersteller hochwertiger Eingabegeräte. Nach dem Joystick waren die Gamepads dran – bis zu vier Geräte an einem Port garantierten immensen Spaß bei Sportspielen. Die Pentiumentwicklung allerdings kam nicht so recht voran. Sowohl der Pentium Pro als auch die MMX-Prozessoren werden heute nicht für wichtige Meilensteine gehalten.

1997

RÜHRENDES

Selbst beste Ideen, Tonnen von biegsamen Knetgummi und Gallonen von Aufwand fabrizieren keinen Hit, wie »The Neverhood Chronicles« bewies. Held Willie wackelte zwar ähnlich putzig wie die Filmhelden Wallace und Grommit über den Bildschirm, konnte aber um der heiligen Knetschmelze Willen nicht genug anspruchsvolle Rätsel finden. Von Entwickler Dreamworks Interactive hörte man danach nur noch sehr wenig. Abteilung: schade.

Obwohl der Horny aus Dungeon Keeper auch spitze Vorsprünge besaß ...

SPIELEVÄTER

Mit »Diablo« erschien ein Spiel aus der ganz elitären Kategorie, auf den Nachfolger »Diablo 2« freute sich so mancher schon wenige Monate später, doch wir mussten bekanntlich noch drei Jahre warten. Echte Kracher, bei denen unsereins auch nach Jahren noch ins Schwärmen gerät, waren »Interstate '76« (»Nie war der Held so musikalisch und locker drauf wie heute.«) sowie »Dungeon Keeper«, das letzte Spiel von Peter Molyneux für Bullfrog. Seit seinem Abgang ist dieser einstmals so innovative Hersteller denn auch in der Fortsetzungsbeliebigkeit gefangen. Mit »Tomb Raider« kam der Blockbuster der kommenden Jahre in die Geschäfte, was natürlich vor allem an Frau Croft lag. Für Strategen wurde es ein heißes Weihnachten dank »Total Annihilation« und »Dark Reign«, beide reizten das 2D-Genre aus, zu absoluten Erfolgen wurden sie aber nicht. Den schaffte dafür »Jedi Knight«, ein Shooter mit Star-Wars-Lizenz, Star-Wars-Feeling und dem Vorteil, nicht indiziert zu sein.

WUNDER DER TECHNIK

Mit 3Dfx und der Voodoo-Technologie entwickelte sich der Markenname des Jahres, fast alle großen Spiele werden zumindest ein Jahr lang auf 3Dfx-Karten setzen. Die »Monster 3D« wird zum Inbegriff der 3D-Karte. Aber auch im Bereich Soundkarten tut sich etwas, erste Schritte in Richtung Surround-Technologie werden unternommen.

... konnte er mit dem Erfolg einer Lara Croft nicht mithalten.

1998


Da saß er noch friedlich vor seiner Hütte; aber schon bald war dieser Hobbit verschwunden.

RÜHRENDES

So richtig rührend war außer unseren bizarren Anwendungen nicht mehr so viel. Mit »Middle-Earth« wurde zumindest kurze Zeit so getan, als wolle man die Hobbits aus dem Herrn der Ringe auf den PC bringen. Doch aus dem Projekt wurde nicht viel, da konnte sich Manfred noch so freuen und später vor Enttäuschung auf seiner Brille herumstampfen.

SPIELEVÄTER

Ein gutes Jahr, vor allem für Rennspiele. Neben dem genialen, aber umso erfolgloseren »Battlezone« (auch eine Fortsetzung einhalb Jahre später konnte das nicht ändern) gab es eine ganze Reihe von Spielen, die bis heute noch gespielt werden oder den Markt neu mischten. Für »Starcraft« werden sogar heute noch Patche entwickelt. »F 1 Racing Simulation« bewies, dass nicht nur Geoff Crammond gute Formel-1-Simulationen entwickeln kann, »Colin McRae Rally« schuf ein neues Sub-Genre, die Rallye-Simulation. In Sachen anspruchsvoller Fahrphysik sollte »Grand Prix Legends« neue Maßstäbe setzen, es floppte aber dennoch, da die Programmierer vergessen hatten, es zu einem beherrschbaren Spiel zu machen. Mit »Half-Life« erschien dank perfekter Technik und Hintergrundgeschichte ziemlich überraschend der alles überragende Ego-Shooter, mit »Unreal« trat ein dritter Big Shooter auf die Bühne.

WUNDER DER TECHNIK

So ganz allmählich wurde es den Leuten bewusst, dass es außer Intel auch noch andere Prozessorhersteller gab. An den Astronautenmännchen aus der Werbung, die uns eine Zeit lang fast täglich erzählten, wie fad das Leben ohne den Pentium/II-Prozessor wäre, war zu erkennen, dass auch Intel das bemerkt hatte. Voodoo 2- und 3-Karten kamen auf, außerdem setzten Microsoft und andere Hersteller verstärkt auf Force-Feedback-Technologie. Aber nur bei den Lenkrädern wurde sie richtig populär.


Half-Life sorgte für eine Revolution im Shooterbereich, die bis heute nachwirkt.

1999

RÜHRENDES


Jochen Rist, geschüttelt, nicht gerührt. Ein Folterspaß mit »Rock'n'Ride«.

Der Future Verlag übernahm die PC Player. Neben etlichen äußeren Verbesserungen wie einer Preissenkung, schönerem Papier und einem neuen Layout (an dem aber noch fast ein Jahr lang gebastelt wurde), tat der Future Verlag aber auch etwas für unsere inneren Werte: In Folge können wir immer wieder mal exklusive Reportagen aus den USA oder England übernehmen. Überhaupt nicht rührend fand Steffi unsere Vollversion »Gex 3D« – da wir vergessen hatten zu erwähnen, dass das Spiel nur auf 3Dfx-Karten lauffähig ist, türmten sich bei ihr die Beschwerden.


Future sei Dank: Wir konnten 25 der weltbesten Spieledesigner auf zwei Stoff-Sofas locken.

SPIELEVÄTER

»Baldur's Gate« beendet die Vorherrschaft der Strategiespiele und »Dark Project – Der Meisterdieb« gibt mit seinen Schleicheinlagen wichtige Impulse. Mit »Driver« und »Midtown Madness« erscheinen echte Stadtrennspiele, »Homeworld« bietet Weltraumstrategie in drei Dimensionen. Das überfordert zwar viele, wer sich aber die Mühe der Einarbeitung macht, bereut es nicht. Mit »Jagged Alliance 2« kommt das definitive Rundenstrategiespiel, es hat aber nur in Deutschland Erfolg. »Alpha Centauri« von Sid Meier ist fast ebenso komplex und anspruchsvoll, wie es hässlich ist, »Command & Conquer 3« führt zu hysterischen Menschenmassen in den Computerspielgeschäften, jeder will ein Spiel, einen Monat später wissen die gleichen Leute aber kaum noch, warum sie eigentlich so gekreischt und gefleht haben.

WUNDER DER TECHNIK

Der Rock'n'Ride-Stuhl für 2000 Mark bietet all das, wovon Devote immer schon geträumt haben: Ganzkörper-Folterqualen, aber ohne bleibende Male. Mit der »Riva 128« und der »Riva TNT« bohrt NVIDIA erste Löcher in die 3Dfx-Vorherrschaft, die im nächsten Jahr per »Riva TNT2« endgültig gesprengt werden soll.

2000

Mit Planescape: Torment erschien das anspruchsvollste Rollenspiel des ganzen Jahres.

RÜHRENDES

Abteilung Enttäuschung: »Ultima 9« wird nicht so genial wie erhofft; doch mit den Scheuklappen des wahren Fans ausgestattet, sehen das manche ganz anders. »Sacrifice« und »Messiah« von Shiny hingegen sind beides hervorragende Produkte, die aber leider keinen Menschen interessieren.

SPIELEVÄTER

Mit »Diablo 2« erscheint die Fortsetzung des meisterwarteten Produkts auf Erden; es ist der Startschuss für steigende Onlinekosten in vielen Haushalten und ungezählte Qualitäts-Diskussionen in unserem Forum. Mit »Deus Ex« beweist Warren Spector abermals, dass man das richtige Händchen für gutes Spieldesign im fortschreitendem Alter nicht verliert. »Final Fantasy 8« ist bereits das zweite japanische Konsolenrollenspiel für den PC, welches dezent für westliche Geschmäcker zurechtgetrimmt wurde. Die Fortsetzung »Final Fantasy 9«, die gerade auf der PlayStation erschien, macht diese Entwicklung aber wieder rückgängig. Der »Force Commander« von LucasArts verlässt sich allzu sehr auf die Star-Wars-Lizenz, das Spiel wirkt etwas unausgereift und war schlecht zu steuern. Da LucasArts nun merkte, dass die Kunden nicht mehr alles kaufen, was Star Wars auf dem Titel stehen hat, wurde Obi Wan in der Folge abgesagt.

Der Force Commander war nicht schlecht, von alten LucasArts-Ansprüchen aber weit entfernt.

WUNDER DER TECHNIK

Mit der GeForce und der GeForce 2 wurde die Entwicklung der 3D-Karten unglaublich beschleunigt, bei den gängigen 3D-Shootern gibt es nun Frame-Raten jenseits von Frag oder Nichtfrag. 3Dfx konnte trotz einer schönen Werbeaktion nicht mehr mithalten und wird kurz darauf von NVIDIA aufgekauft. Im Prozessorbereich überflügelte gegen Ende des Jahres AMD Intel erstmals deutlich.

Special: 100 Ausgaben PC Player

DER REDAKTEURS-STAMMBAUM



JOACHIM NETTELBECK (05/2000 - BIS HEUTE)
Joachim, von allen nur Joe genannt, ist zwar noch nicht lange bei der Player, hat aber schon zehn Jahre Erfahrung als Spieletester auf dem Buckel, er war sogar schon einmal Chefredakteur beim vor kurzem eingestellten »PC Joker«. Seine Wandlungsfähigkeit in Sachen Haar- und Barttracht ist aber genauso erstaunlich, auch ist er vielleicht der einzige Mensch auf Erden, dem niemals etwas peinlich ist.





MARTIN SCHNELLE (12/97 - BIS HEUTE)
Wie auch sein Bruder ist Martin nicht gerade der geborene Hungerhaken. Simulations-Experten müssen halt auf alles vorbereitet sein und notfalls von ihren Reserven zehren. Seit über einem Jahr bekleidet er bei uns den Posten als leitender Redakteur und schwingt die Peitsche, wenn Manfred im Urlaub ist.

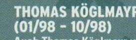


MARTIN DEPPE (4/97 - 8/97)
Ganze fünf Ausgaben verbrachte Strategie-Experte Martin bei uns, vorher hatte er studiert und uns mit Komplettlösungen beliefert. Danach folgte er, wie sein Kollege Michael Schnelle, dem Lockruf des Langers.

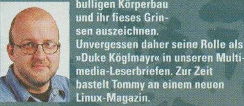




HENRIK FISCH (7/95 - 2/98)
Henrik, ein alter Bekannter aus Power Play-Zeiten, wurde zur Verstärkung geholt, auf dass die Hardware-Strecke mehr Substanz erhielt. Nach Ablauf seiner Redakteurslaufbahn blieb er uns als freier Videomann erhalten, nebenberuflich dreht er Hochzeitsvideos oder schraubt an seiner Homepage. Sie heiraten bald und hätten von diesem Erlebnis gern eine handfeste Erinnerung? Dann kontaktieren Sie den Meister über www.softfisch.com.



THOMAS KÖGLMAYR (01/98 - 10/98)
Auch Thomas Köglmayr war einer dieser ultra-entspannten Hardware-Redakteure, die sich durch ihr bedrohliches Schweigen, ihren bulligen Körperbau und ihr fieses Grinsen auszeichnen. Unvergessen daher seine Rolle als »Duke Köglmayr« in unseren Multimedia-Leserbriefen. Zur Zeit bastelt Tommy an einem neuen Linux-Magazin.





RALF MÜLLER (5/97 - 12/97)
Ralf wusste er anfangs nicht, dass in der Spieleindustrie Chefredakteure keine Krawatten tragen. In seiner Zeit als Verantwortlicher lernte er jedoch sehr schnell, mauserte sich zum begeisterten Spieler und übernahm nach Heinrichs Rückkehr zur PC Player den Chefredakteursposten bei der Power Play. Bis vor kurzem war er noch für die PC Player-Sonderhefte zuständig, seit neuestem versorgt er Tageszeitungen wie die Süddeutsche Zeitung mit der Beilage Computer & Co.

NICO ERNST (3/96 - 9/96)
Schon immer war Hardware Nicos Leidenschaft, nur ein halbes Jahr allerdings litt er für uns. Er verdingt sich noch heute als freier Schreiberling für verschiedene Fachzeitschriften.



LUC MARTIN (10/2000 - BIS HEUTE)
Luc bringt etwas Schweizer Charme und Gelassenheit in unsere ansonsten rein deutsche Redaktion. Leider wird er die Player schon in kurzer Zeit wieder verlassen. Er ließ sich bezirzen und wechselt zu CDV. Irgendwann wird er vielleicht sogar sein auf Eis gelegtes Studium der Kommunikations- und Medienwissenschaft fortsetzen.



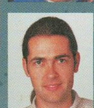
UDO HOFFMANN (01/98 - BIS HEUTE)
Wirtschaftsgymnasium, Feldjäger beim Bund, Banklehre, Wirtschaftsstudium. Eine echte »Schwiegermutters-Liebling«-Karriere – bis ihn plötzlich der Hafer stach und er spontan zur PC Player wechselte. Eine Entscheidung, die er bis heute noch nicht allzu oft bereut hat.



KJERSTEN WALDHEIM (6/97 - 11/97)
»Easy-going«-Kjersten war Hardware-Redakteur mit unkonventionellen Tuningtipps, guten Kochkenntnissen, Scharpingschem Redefluß und entspanntem Lebensstil. Heute ist er Netzwerk-Administrator beim Vogel-Verlag.



ROLAND AUSTINAT (12/95 - 2/96)
Vorher war er schon als freier Mitarbeiter tätig, nun wagte sich ein noch reichlich milchbärtiger Roland mit einem Ingenieurs-Diplom in den Redaktionsalltag. Nach einigen Online-Artikeln wurde er aber von Boris für dessen zweites Magazin Hyper requiriert.



(8/96 - 10/2000)
Die Rückkehr des Roland. Als vollwertiger Spieletester vertiefte sich Roland vor allem in Adventures, ließ seine Haare noch länger wachsen und wurde schon bald ein schier unersetzliches Mitglied unserer kleinen Schreiber-Kommune. Hatten wir aber bloß gedacht. Nach über vier harten Jahren in Diensten der PC Player riefen ihn höhere Aufgaben. Im Moment ist er, so will es das Gerücht, Chefredakteur eines Konsolenmagazins.

THOMAS WERNER (5/93 - 5/94)
Dass Thomas ein harter Knabe ist, bewies er 1993, als er in der Rolle des ersten echten und damals noch einzigen Redakteurs zwei schrecklichen alten Chefredakteuren unterstellt war. Nach einjähriger Leidenszeit beschloss er dann aber doch, lieber erst einmal sein Ingenieurs-Studium fortzusetzen.



(6/98 - BIS HEUTE)
Äußerlich kaum verändert, und selbst innerlich noch der Alte: Thomas setzte seine Spielertesterkarriere zu unserer Freude fort und gab allen Städtebaubüros dieser Republik den Laufpass. Nach Heinrich ist er inzwischen unser dienstältester Redakteur.





JÖRG LANGER (05/94 - 06/97)
Redakteur Nummer 2, Liebhaber von Strategiespielen und verklärender Ultima-Anbeter. Als Boris 1997 ging, hielt es auch ihn nicht mehr lange bei uns, stattdessen stampfte er mit dem Verlag IDG die Gamestar aus dem Boden, wo er sich bis heute als angesehener Hobbydespot ganz hervorragend macht.



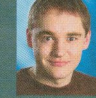
BORIS SCHNEIDER-JOHNE (01/93 - 2/97)
Boris Schneider (damals noch ohne Johne) gründete anno 1993 zusammen mit Heinrich Lenhardt die PC Player. Obwohl das damalige Impressum etwas anderes verkündete, war er mit Heinrich anfangs völlig allein in der Redaktion, denn Toni Schwaiger und Michael Thomas kamen nie über den Stand eines freien Mitarbeiters hinaus. Damalige Begründung für diesen Kunstgriff: »Wir wirken sonst so allein auf dem Editorial-Bild.« Obwohl Boris zwischendurch playerfreie Wege ging (er war Chefredakteur des Internetmagazins Hyper), blieb er der Player als CD-ROM-Verantwortlicher verbunden und trennte sich erst 1997 vom Heft. Seitdem arbeitet er für den Softwareriesen Microsoft und bekleidet dort inzwischen die schöne Position des PR Managers für die XBox.



STEFAN SEIDEL (01/99 – BIS HEUTE)

Stefan ist voll ausgebildeter Diplom-Biologe; was er bei der PC Player zu suchen hat, fragt sich der Hobby-Kanut noch heute. Bewundernswert: Obwohl der begnadete Hypochonder öfters vor sich hin kränkelt, erledigt er seinen Job als Meister der Tipps&Tricks mit geradezu preußischer Disziplin.





JOCHEN RIST (01/99 – BIS HEUTE)

Die Stelle als Redaktions-Casanova war noch frei. Jochen zögerte nicht lange, schmiss die BWL-Bücher in die linke, seine alten Liebesbriefe in die rechte Ecke und nahm den Job gerne an. Nebenbei fungiert er als unbesiegbarer »3D-Actionheld« und Hardware-Chef.





DAMIAN KNAUS (3/2000 – BIS HEUTE)

Noch ein Ex-Student mehr in unserer Redaktion, Damian flüchtete vor allzu trockenen Pädagogik-Vorlesungen. Allmählich müssten die Universitäten unsere Abwerbungen spüren. Damian hilft vor allen Dingen Thomas, die Heerschar der Strategiespiele in den Griff zu bekommen.



ALEX BRANTE (8/97 – 12/97)

So richtig glücklich ist das Spreegewächs Alex in Bayern nicht geworden, nach etwas Bedenkzeit kehrte er wieder in seine geliebte Heimatstadt Berlin zurück und beendete sein Studium. Aber immer wieder mal testet er ein Sportspiel für uns.





MANFRED DUY (10/97 – BIS HEUTE)

Manfred hatte schon etliche Jahre beim PC Joker verbracht, bevor er zu uns wechselte. Das prädestinierte ihn für den Chefredakteursposten, als Heinrich vom Fernweh gepackt wurde. Er neigt dazu, uns seine grauen Haare zu präsentieren, wenn wir nicht spuren: »Sehet, das habet Ihr mir angetan.« Aber das kommt natürlich nur selten vor – wir sind eine folgsame Redaktion.

VOLKER SCHÜTZ (8/97 – 2/98)

Auch Volker wurde in Bayern nicht recht heimisch – die zarten Bande der Liebe lockten ihn zurück ins Hessische. Seit Jahren steht er kurz davor, sein Jurastudium zu beenden. Mit seinem zynischen Schreibstil und seinen phantasievollen Gleichnissen ist er uns aber im Gedächtnis geblieben, zumal auch er bis heute als freier Autor für uns schreibt.



MAGNUS KALKUHL (8/96 – 5/97)

Magnus war einer dieser viel beschäftigten Jungspunde, die auf verschiedenen Hochzeiten gleichzeitig tanzen. Bei uns war er für die Tipps&Tricks verantwortlich, heute soll er im Online-Bereich aktiv sein.





MONIKA STOSCHEK (11/95 – 11/97)

Monika Lechl (so heisst sie seit ihrer Heirat) blieb in über acht Jahren PC Player die einzige weibliche Redakteurin. Als echter Powerfrau war ihr kein Wagnis zu hoch, bei der Münchner Polizei riskiert sie bis heute Ungeheures. Wenn es um ihr Steckenpferd Billard-Simulationen geht, greifen wir immer noch auf ihren Rat zurück.

ALEX FOLKERS (7/96 – 6/97)

Alex Folkers stieß als Online-Primus und Programmiercrack zu uns, wurde zum Spieltester befördert, sah aber dann seine wahre Berufung bei Konsolenmagazinen. Heute allerdings setzt er seine Fachkenntnis bei einer Computerfirma als System-Administrator ein.



MICHAEL SCHNELLE (8/96 – 8/97)

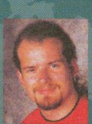
Ein noch recht schlanker Michael bewährte sich ein Jahr lang als Simulations-Experte, danach wechselte er zur Gamestar. Seine legendäre Kollektion preisgünstiger, roter C&A-Pullover nahm er selbstverständlich mit.





MICHAEL KIM (01/95 – 02/95)

Kürzester Redakteur in der PC-Player-Geschichte - damit meinen wir die Dienstzeit und nicht die Körperlänge. War der PC Player danach noch vier Ausgaben als freier Mitarbeiter verbunden, wurde angeblich letzte Woche auf einer Demonstration für die Reinerhaltung der koreanischen Sprache in Seoul gesichtet.



FLORIAN STANGL (06/94 – 4/96)

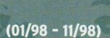
Weltberühmt wurde Florian in seiner Rolle als »Stanglnator«: Ein übergewichtiger Gitarrenfreak mit wallendem Haar, der trotz seiner bayerischen Wurzeln der Schwarm aller Damen war. Nach seinem Weggang arbeitete er als Pressesprecher bei Electronic Arts und in den Vereinigten Staaten, verlor seine Haare sowie ein paar Pfunde und ist heute einer der Chefredakteure der PC Games.



HEINRICH LENHARDT (01/93 – 2/96)

Während Boris für Beständigkeit steht, verkörpert Heinrich von jeher kreativen Wahnsinn in seiner reinsten Form. So richtig lange hat er es meist nirgendwo ausgehalten: 1987 gehörte er zu den Gründungsmitgliedern der Power Play, davor hatte er schon als freier Autor in der Zeitschrift Happy Computer gewirbelt. Immerhin über drei Jahre hielt er es bei PC Player aus, bevor ihn sein Wandergeist wieder in die Welt hinaustrieb und er sich unter anderem als Chefredakteur der PC Extreme versuchte. Ein geheimbündlerisches Internetforum, welches aus dieser Zeitschrift hervorging, existiert immer noch, ist aber nur Eingeweihten zugänglich.





(01/98 – 11/98)

Immerhin fast ein ganzes Jahr hatten wir unseren Heini wieder. Als Chefredakteur galt sein ganzes Hier-und-Jetzt der PC Player, sein Dort-und-Bald sah er aber in den USA, in die er nach kurzer Bedenkzeit und mitsamt Eheweib auswanderte.



(11/2000 – BIS HEUTE)

Nach einigen Irrungen und Wirrungen kehrte der Altmeister des gebohnerten Wortes als USA-Korrespondent in unser Team zurück. Wir hoffen auf einen diesmal langen Verbleib des inzwischen leicht kahlen Kalauerkönigs.



Special: 100 Ausgaben PC Player

DICKE DINGER

Interessante, kuriose und erschreckende Erkenntnisse aus 100 Ausgaben PC Player.

»Die Sache ist gestorben ...« – Unvollendete Spiele

Diese Spiele wurden gepriesen und gepreviewt, aber sie erblickten nie das Licht der PC-Welt. Todesursache: Plötzliche Entwicklungsstopps.

Obi-Wan († 2000)



Mitten in der Entwicklung zu diesem Star-Wars-Actionspiel fiel LucasArts auf, dass die Laserschwert-Fuchtelei von konsoligem Spieldesign befallen war. Unter Angabe dubioser Technik- und Qualitäts-Ausreden wurde Obi-Wan-PC abgesagt – wir rechnen mit einer Xbox-Auferstehung.

Babylon 5 († 2000)



Das offizielle Spiel zur innig verehrten Science-Fiction-Serie starb einen langsamen Tod. Bereits 1999 zog Sierra (frisch von Havas gekauft) den Entwicklungsstöpsel für die Weltraumsimulation. Das Programmierteam wollte auf eigene Faust weitermachen, aber Sierra rückte die Lizenzrechte nicht raus.

Guardians: Agents of Justice († 1998)



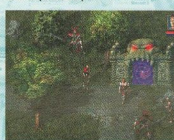
Das ruhmreiche Softwarehaus Microprose stand 1998 vor dem finanziellen Ruin. Bevor Hasbro den ganzen Laden übernahm, fielen einige Projekte dem Rotstift zum Opfer. Die bitterste Pille war der Exitus von »Guardians«, einem Runden-Strategiespiel in bester X-Com-Tradition.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans († 1998)



Nach dem Strategiehit »Warcraft 2« wollte Blizzard die Fantasy-Welt Azeroth als Schauplatz eines Abenteuerspiels wählen. Doch das in Zusammenarbeit mit einem externen Team entwickelte Warcraft-Adventure genügte den eigenen Qualitätsansprüchen nicht – Gnadenschuss kurz vor Fertigstellung.

LMK († 1999)



Bis auf den Titel der PC Player 5/98 hatten es die »Legenden der Magierkriege« geschafft, aber nie in die Händlerregale. Deutschlands Antwort auf »Diablo« ging noch vor der Vollendung aufgrund Streitereien zwischen Entwickler Larian und Publisher Attic unter. Daher hat Larian LMK einfach in »Divinity« umbenannt, bastelt immer noch daran herum und besorgte sich mit CDV einen neuen Publisher.

»Aber logo!« – Gesammelte Markenzeichen



1. PC Player antik (1/93 – 5/93)



2. PC Player classic (6/93 – 4/98)



3. PC Player classic 2.0 (5/98 – 12/98)



4. PC Player querbunt (1/99 – 10/99)



5. PC Player modern (seit 11/99)

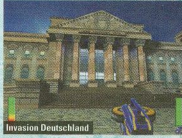
»Sind wir endlich da?« – Berüchtigte Spätgeburten

Titel	Erster Bericht	Endlich der Test	Verstrichene Zeit	War's die Warterei wert?
1. Lands of Lore 2	PC Player 6/94	PC Player 11/97	3 Jahre, 5 Monate	Nicht wirklich
2. Heart of Darkness	PC Player 6/95	PC Player 8/98	3 Jahre, 2 Monate	Schwerlich
3. Daikatana	PC Player 9/97	PC Player 7/00	2 Jahre, 10 Monate	Weniger
4. Diablo 2	PC Player 11/97	PC Player 8/00	2 Jahre, 9 Monate	Voll und ganz
5. Giants	PC Player 8/98	PC Player 2/01	2 Jahre, 6 Monate	Absolut

»Sachen gibt's« – Bizarre Testmuster

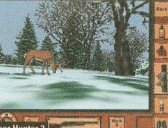

El-Fish

PC Player 6/93
Zierfische schwimmen im simulierten Aquarium und gehen den langwierigen Freuden der Reproduktion nach. Das Nicht-Spielprinzip verblüffte uns dermaßen, dass wir auf eine Wertung verzichteten.


Invasion Deutschland

PC Player 12/00
Aliens besetzen Kölner Dom, Hofbräuhaus und Berliner Plenarsaal, der Spieler schießt die illegalen Einwanderer raus. Kein Witz: Die Bundestagsverwaltung drohte rechtliche Schritte an.

PC Player 5/99
Repräsentativ für all die anderen »Jagd-Simulationen«, die in den späten 90er Jahren aus den USA rüberschwappten. Lockruf blasen, ans Wild anschleichen, Bamm! Abteilung »Bestseller, die wir bis heute nicht kapiert haben.«


Deer Hunter 2


Rüsselsheim

PC Player 7/94
Diese Automobilindustrie-Wirtschaftssimulation gewinnt den Sonderpreis »trawnigster Name«. Dass in Rüsselsheim Opels zusammengeschraubt werden, macht die Sache nur in beschränktem Ausmaße faszinierend.


Aufschwung Ost

PC Player 1/94
Die Wiedervereinigung war noch frisch und knisternd, als dieser SimCity-Klon uns mit den Freuden des Infrastruktur-Aufbaus in den neuen Bundesländern konfrontierte. Hier ein Kraftwerk, dort eine neue Mülldeponie, schon sind die »blühenden Landschaften« gesät.

»Skandalös!« – Pleiten, Patches & Pannen

	Was war passiert?	Wann aufgedeckt?	Skandal-Kaliber
Bundesliga Manager 97	Eine erfolgreiche Spieleserie vergrault auch ihre treuesten Fans, wenn sie vor Fehler nur so wimmelt. Hersteller Software 2000 verbreitete in der Folge die Legende vom versehentlich vertauschten Master. Erst ein paar Monate und viele Patches später war mit Version 1.3 ein testbarer Zustand erreicht.	PC Player 1/97	Bundesliga-Skandal
Outpost	»Augen zu und raus damit: Das Motto für dieses SF-Strategiespiel? In der Anleitung des »fertigen« Produkts wurden Features aufgezählt, die im Spiel gar nicht enthalten waren. Monorail- und Straßenverbindungen fehlten ebenso wie jegliche Interaktion mit der gegnerischen Kolonie.	PC Player 1/97	Außerirdisch
Frontier – Elite 2	Historiker streiten sich darüber, was schlimmer war: Die stete Absturzgefährdung, logische Fehler, Murkssteuerung oder spielerische Ödheit beim Nachfolger des 80er-Jahre-Kults »Elite«. Erheiternd auch die Kopierschutz-Abfrage, die in der deutschen Übersetzung teilweise falsch war.	PC Player 1/97	Grenzenlos
Ultima 9: Ascension	Gerüchteküche: Das Management von Electronic Arts bestand angeblich darauf, die US-Veröffentlichung zu einem fürs Weihnachtsgeschäft '99 wichtigen Termin rauszuprügeln. Die Folge war eine offensichtlich unfertige, von inhaltlichen und technischen Bugs geplagte Erstauslieferung. Erst Monate später, dafür aber gepatcht, erschien Ultima 9 in Deutschland.	PC Player 1/97	Flickschusterei
C&C: Tiberian Sun	Große Erwartungen, jahrelange Verspätung und kurz vor Schluss stieg der Chefdesigner aus. Irgendwie hat Westwood den Nachfolger zu »Command&Conquer« dann doch hingekriegt, aber einige Versprechen wurden gebrochen. Das Terrain war weder 3D noch dynamisch, die Grafik sah auch nie so gut aus wie auf den (von Westwood retuschierten) Vorab-Screenshots.	PC Player 1/97	Meineid-Bauer

»Mach' mehr aus deinem Typ!« – Redakteure im Wandel der Zeit

Wie ergeht es eigentlich den Mitarbeitern, die über längere Zeit einer intensiven Dosis PC Player ausgesetzt sind? Wir haben Bilder unser Versuchskaninchen verglichen und erschreckende Metamorphosen festgestellt.

Udo Hoffmann (1998 – 2001)


Vorher: Zart sprießender Kuschelbart und alternative Matte.


Nachher: Sitzt jetzt mit Sachlichkeits-Frisur vor der Festplatte.

Manfred Duy (1997 – 2001)


Vorher: Burschikos und fernab von jedem Friseur.


Nachher: Drei graue Haare mehr als Chefredakteur.

Heinrich Lenhardt (1993 – 2001)


Vorher: Jugendlich behaart, der Tatendrang sprüht sehr.


Nachher: Brille abgerüstet (und braucht keinen Föhn mehr).

Thomas Werner (1993 – 2001)


Vorher: Stachelige Frisur, das Grinsen breit und frei.


Nachher: Sind es Deus-Ex-Implantate? Frisch wie einst im Mai.

Special: 100 Ausgaben PC Player

Das Studium ungezählter Star-Trek-Folgen ermöglichte es unseren Hardware-Redakteuren, sich per Raum-Zeit-Schleife in die 200. Ausgabe der PC Player zu beamen. Diese zwei Seiten zeigen Ihnen, was uns im Jahr 2009 bewegen wird.

PC PLAYER 7/2009

■ 4 EDS ■ PREVIEW: WARCRAFT 3 FAST FERTIG ■ SPECIAL: BIOCHIP-KARTEN IM GROSSEN TESTVERGLEICH

PC PLAYER

Das galaktische Magazin: gar, gallig, grandios

www.pcplayer.de

Juli 2009

EURO 19,90

ENDLICH NEUE SPIELIDEE!

DIMENSIONS-VOGEL

Computerspiel als Zeitmaschine – reisen Sie ins 2o. Jahrhundert

UNRUHE AUF PLUTO!

PC-SPIELE TEURER?

Programmiersklaven treten in den Hungerstreik

SINNVOLL?

INTERNET ABGESCHALTET

Kanzler M llemann: "Alles f r den Jugendschutz."

4 EDs

400 Demos +++
87 Hologramme +++
2000 Patches +++

Vollversion: Age of Empires 4

TOMB RAIDER XIV FÄLLT AUS!

Lara Croft: »Auch ich habe ein Anrecht auf eine Babypause.«

07
4 395075 809907
B 90862 E






IM RETROWAHN

Herzlich willkommen zur neuen Ausgabe von PC Player, dem beliebtesten Spielemagazin im Sonnensystem. Das Billigspiel-Special in diesem Monat steht ganz im Zeichen der Nostalgie, Retro Games sind angesagt wie selten. Zugegebenermaßen reibt sich mancher jugendliche Spieler verwundert die Augen darüber, mit welchen primitiven Programmen sich seine Ahnen im 20. Jahrhundert vergnügten. **Damals war 4D-Beschleunigung noch unbekannt, doch trotz primitiver Technik machten Spiele wie »Giants«, »Black&White« oder »Half-Life 2« durchaus Spaß.** Kaum zu glauben: Im Jahr 2001 waren die meisten Software-Hits keine permanenten Online-Welten, sondern abgeschlossene Solospieler-Vergnügungen. Und bevor Microsoft an der Xbox finanziell zu Grunde ging, war Windows das führende Spiele-Betriebssystem - lang, lang ist's her.

In der Gegenwart wird manch einer vom sanften Grusel erfasst. Noch ist der PC die führende Entertainment-Maschine, aber eine neue Konsolen-Generation greift die technische Vormachtstellung an. **Die Playstation 4 von NinSega kann auch als Wasserbett und als Mikrowelle verwendet werden.** Die Grafikleistung der 5929,90 Euro günstigen Hardware soll sogar aktuelle High-End-PCs mit 120-GHz-Prozessor übertreffen. Ist das Spielerlebnis beim lümmeln vor der HDTV-Glotze wirklich besser als am PC, wo Hover-Maus und Spracheingabe Standard sind? Unsere Einschätzung: Bis die ersten wirklich tollen Spiele für die neue Konsole erscheinen, wird der PC schon wieder zwei Hardware-Generationen weiter sein.

> »Hover-Maus und Spracheingabe sind Standard.«

Diesen Monat außerdem in unserer monatlichen Beilage **»PC Rentner«**: In der Serie »Helden ohne Haare« interviewt Heinrich Lenhardt den C&C-Bösewicht Kane, außerdem haben wir Richard »Lord British« Garriott in seinem Geheimexil auf Grönland aufgestöbert und testen den neuen Force-Feedback-Krückstock von Maggilogic. Auf der Begleit-DVD finden Sie praktische Software wie einen Blutdruckmesser für »Unreal 4«.

Abschließend ein Wort in eigener Sache. Wir bedanken uns für die vielen Genesungs-Hologramme, die Chefredakteur Manfred Duy nach seinem kleinen Schwächeanfall erhalten hat. **Das kommt halt davon, wenn man in seinem Alter noch an 3D-Shooter-Turnieren mit den jungen Kollegen teilnehmen will.** Manfred ist wohlauf; er kann bereits wieder flüssige Nahrung und Runden-Strategiespiele zu sich nehmen.

Ihr PC-Player-Team



HOVER-BIKE

Beim innovativen 4D-Spiel Hoverbike sind die Holografie-Schwingungen noch nicht ganz ausgereift. Warum es dennoch Spaß macht

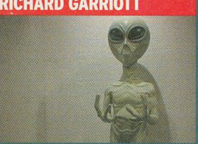
ab Seite 85

WARCRAFT 3

Alle ursprünglichen Designer wurden verpflichtet und auch der alte Level-Designer reanimiert. Nun benutzt Warcraft 3 wieder die ursprünglichen Konzepte und soll demnächst endlich fertig werden.

Mehr ab Seite 45

RICHARD GARRIOTT

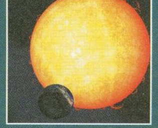


Nach seiner Gesichtsoperation und achtjährigen Leidenszeit im Exil auf Grönland war Richard Garriott kaum wiederzuerkennen. Sein Lebensresümee

ab Seite 60

PREISAUSSCHREIBEN

Gewinnen Sie eine vierstündige Reise zum Mars, gesponsert vom Softwareriesen Electronic Mars. Teilnahmebedingungen ab Seite 22



100 Ausgaben PC PLAYER

GEWINNSPIEL

Unglaublich: 100 Ausgaben PC Player. Seit Ende 1992 informieren wir Sie über Spiele, die bald herauskommen oder gerade erschienen sind – klar, kritisch und kompetent. Anlässlich des Jubiläums verlosen wir eine Menge schöner Preise wie einen Komplett-PC und viele, viele Spiele. Und das alles im Wert von 60.000 Mark!



Klar, dass eine derartige Gewinnfülle auch etwas Hirnschmalz erfordert – ohne Fleiß eben kein Preis. Daher müssen Sie zehn Fragen beantworten, in denen wir Ihr Wissen über die PC Player und die Spielevergangenheit auf die Probe stellen.

Ihre (hoffentlich richtigen) Antworten senden Sie bitte an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Verlosung 100. Ausgabe
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Der Einsendeschluss ist der **6. März 2001**.

Tragen Sie die richtigen Lösungen (also die passenden Buchstaben) einfach auf die beiliegende Karte auf Seite 100 ein, trennen sie vorsichtig heraus, frankieren sie und schicken sie los.

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, Mitarbeiter des Future Verlages sowie der am Wettbewerb beteiligten Firmen dürfen leider nicht teilnehmen.

1. Wie viele Redakteure waren von der Erstausgabe bis heute bei der PC Player beschäftigt? Gefragt ist nach Chef- und sonstigen Redakteuren, *nicht* nach freien Mitarbeitern, Textchefs, Chefinnen vom Dienst oder Assistentinnen. Orientieren Sie sich einfach an den Editorial-Bildern und den Impressen.

a) 13 b) 19
c) 27 d) 44

2. Welches Spiel zierte die legendäre erste Ausgabe?

a) »Strike Commander«
b) »Lemmings 2«
c) »Elite 2«
d) »Tetris«

3. Wann kam diese Ausgabe in die Läden?

a) Anfang 1993
b) Mitte 1996
c) Anfang 1991
d) Ende 1992

4. Wer waren die ersten beiden Chefredakteure?

a) Boris Schneider/Martin Gaksch
b) Heinrich Lenhardt/Winnie Forster
c) Boris Schneider/Heinrich Lenhardt
d) Mick Schnelle/Martin Schnelle

5. Welches Spiel wird im obigen Bild *nicht* abgebildet?

a) »Outpost«
b) »Bleifuß«
c) »Master of Orion 2«
d) »SimCity 2000«
e) »Ultima 9«

6. Welche zwei Video-Gurus zeichnen sich in der Geschichte der PC Player für die Multimedia-Leserbriefe verantwortlich?

a) Henrik Fisch/Stefan Seidel
b) Toni Schwaiger/Hans Zimmer
c) Henrik Fisch/Tommy Köglmayr
d) Toni Schwaiger/Henrik Fisch

7. Wann kam das erste CD-Sonderheft der PC Player heraus?

a) Ende 1992
b) Ende 1993
c) Mitte 1994
d) Ende 1997

8. Warum brachten wir in der Ausgabe 9/96 einen Nachtest von »Grand Prix 2« (zunächst in Ausgabe 4/96 getestet)?

a) Die Tester übersahen die Hälfte aller Rennwagen, weswegen die fehlenden Fahrer moniert wurden.
b) Geoff Crammond hielt das Spiel fast ein halbes Jahr zurück, um die Programmgeschwindigkeit zu optimieren.
c) Ein Erdbeben zerstörte die CD-Produktionsfirmen in Taiwan, dazu kamen dringlichere Aufträge der Musikindustrie.
d) Geoff Crammond bestand darauf, das Spiel erst zum Geburtstag seiner Freundin herauszubringen – als Geschenk.

9. Welcher Teil der »Commander«-Serie von Origin kam zuerst heraus?

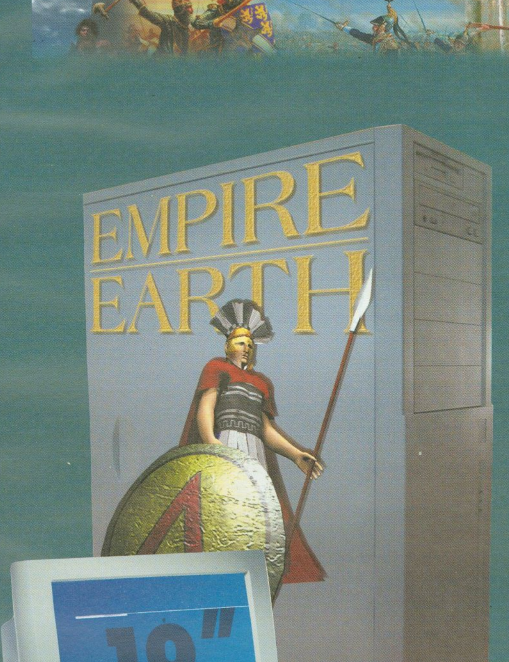
a) »Strike Commander«
b) »Wing Commander«
c) »Pacific Commander«
d) »Ultima Commander«

10. Mit welcher Ausgabe wurde der »Gold Player« eingeführt?

a) 5/96
b) 9/96
c) 11/96
d) 1/97

Ganz nette Fragen, oder? Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet natürlich das Los, und nicht vergessen: Benutzen Sie am besten die Karte auf Seite 100! Auf den folgenden fünf Seiten stellen wir Ihnen die Flut an attraktiven Preisen vor. An dieser Stelle auch ein herzliches Dankeschön an alle beteiligten Firmen!

Und hier ist er auch schon, unser Hauptpreis! Dieser formschöne einmalige PC im »Empire Earth«-Look hat einen Wert von fast 5000 DM und wird von Sierra gesponsort.



COMTEL
Studio für Computertechnik und Telekommunikation GmbH

GEWINNSPIEL

Die Innereien können sich sehen lassen:

Athlon-Thunderbird-Prozessor mit 1000 MHz
128 MB RAM
ELSA-Gladiac-Grafikkarte (GeForce 2 GTS mit 32 MB)
45 GB-Festplatte
DVD-ROM
Iiyama -19"- Monitor






Ebenfalls von Sierra kommen nicht weniger als einhundert Spiele – klar, wir feiern ja auch die einhundertste Ausgabe! Sie sind schön zusammengestellt zu zehn Super-Spiele-Packs.

Die zehn Boxen umfassen jeweils die zehn besten aktuellen Spiele von Sierra, nämlich:

Half-Life Generation Pack 2

Herrscher des Olymp: Zeus

Gunman Chronicles

Diablo 2

SWAT3: Elite Edition

Homeworld: Cataclysm

Warm Up!

Ground Control

Pharao: Gold

Dracula Resurrection

GEWINNSPIEL

Microsoft
Software-Riese Microsoft beteiligt sich mit:

Je 5x
Metal Gear Solid



Je 10x
Starlancer
Allegiance
MS Flight Simulator 2000

Electronic Arts
Der Elektro-Künstler EA verlost mit uns:

2 x Croc 2
1 x F/A-18
1 x F22 Lightning 3
2 x Future Cop LAPD
2 x Nox
2 x Sid Meier's Alpha Centauri
1 x Dungeon Keeper 2
1 x System Shock 2
1 x Fleet Command
1 x Darkstone
1 x Israeli Air Force
2 x Moto Racer 2
1 x Sports Car GT
1 x Superbike World Championship
1 x NBA Live 2000
2 x Bundesliga Stars 2000
1 x Madden NFL (US Version)
1 x Rugby 2001
2 x Superbike 2001
1 x Bundesliga 2001 – Fussballm.
1 x Alarmstufe Rot 2 US Spec. Ed.
1 x American McGee's Alice
1 x Ultima World Edition
2 x Command & Conquer Tiberian Sun
2 x Command & Conquer Feuersturm Add-on
1 x Tiger Woods PGA Tour 2001 (US-Version)
3 x X-Files Refreshing Body Lotion
2 x X-Files Eau de Toilette Natural Spray 40 ml
2 x X-Files Eau de Toilette Natural Spray 75 ml
1 x Croc 2 Tasche
1 x C&C: Tiberian Sun Uhr
2 x Theme Park World T-Shirt
2 x C&C: Tiberian Sun T-Shirt
1 x James Bond – Tomorrow Never Dies T-Shirt
1 x No One Lives Forever T-Shirt

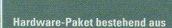


Creative Labs
Von Creative Labs verlosen wir folgende Preise:

Je 3x



Virtual Dolby Surround System Creative PS 2000

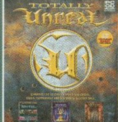


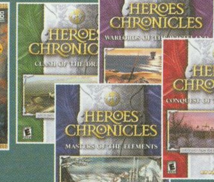
Hardware-Paket bestehend aus

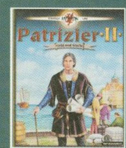
- SoundBlaster Live!
- Player 5.1
- plus dem Desktop Theatre DTT2200

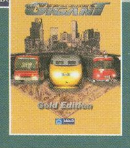
Infogrames
Publisher Infogrames verlost mit uns:











Je 5x
Spielepaket bestehend aus

- Der Patrizier 2
- Totally Unreal
- Der Verkehrs Gigant
- und allen vier Teilen der Heroes: Chronicles





100 Ausgaben PC PLAYER

Activision
Activision stiftet:

Je 5x

- Wizards & Warriors
- Star Trek: Conquest Online
- Star Trek: Voyager Elite Force Special Edition
- Star Trek: Voyager Elite Force T-Shirt
- Call to Power 2 Fan-Paket bestehend aus Spiel und Kunstdruck



Guillemot
Guillemot stiftet:



1x



Grafikkarte 3D Prophet II Ultra

2x



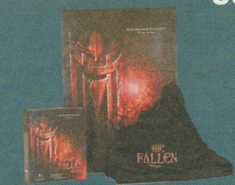
Grafikkarte 3D Prophet II MX



1x
Soundsystem Game Theater XP

Koch Media
Koch Media verlost mit uns:

Je 10x



The Fallen Fan-Paket bestehend aus dem gleichnamigen Spiel in der Special Edition und einem T-Shirt



Sumpfhuhn Fan-Paket bestehend aus Sumpfhuhn 3 Spiel plus Tasse plus T-Shirt

Blue Byte
Von Blue Byte erwarten wir:

- 1 x Die Siedler 3 (handsigniert)
- 5 x Battle Isle Platinum
- 5 x Hiebe für Diebe
- 5 x Stephen King's F13 plus F13 Pin
- 5 x Die Siedler 4 T-Shirt
- 5 x Fanpaket Battle Isle – Der Andosia Konflikt bestehend aus T-Shirt, Tasse mit Lasergravur und Pin
- 5 x Blue Byte T-Shirt, Pin und Incubation Tasse



Blackstar Interactive
Blackstar verlost mit uns:

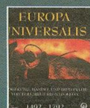


Oil Tycoon

Game Maker Pro

Je 5x

10x
Blackstar T-Shirt



Europa Universalis



Hired Team Trial

Acclaim
Hersteller Acclaim hat folgende Preise in petto:

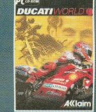
5x Spielepaket bestehend aus



Dave Mira Freestyle BMX



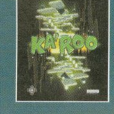
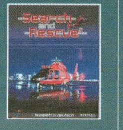
Fur Fighters



Ducati World

GEWINNSPIEL

Swing Entertainment
Von Swing haben wir diese schönen Gewinne im Angebot:


5x Spielepaket bestehend aus
- Search & Rescue 2
- Ka'Roo
- Fun Sports: Fußball 2000

Egmont Interactive
Der Newcomer im Spiele-Bereich verlost mit uns:

5x Gothic Fan-Paket bestehend aus
- dem Spiel Gothic
- T-Shirt,
- einer Gobbo-Figur
- und einer Troll-Figur



Ubi Soft
Hersteller Ubi Soft stiftet:

5x Rainbow Six Fan-Paket bestehend aus
- dem Rainbow Six Gold Pack
- Rainbow Six:
- Covert Ops,
- T-Shirt
- Mauspad
- Zippo-Feuerzeug

Gameplay
Der Internet-Versand Gameplay stellt folgendes bereit:

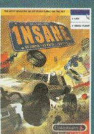
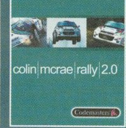
10x Warengutschein im Wert von DM 100.-



Codemasters
Rennspiel-Spezialist Codemasters steuert folgende Preise bei:

7x Colin McRae Rally 2

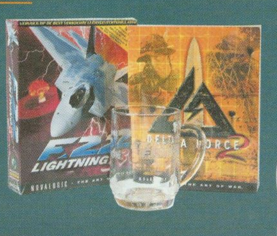
3x Insane

Novalogic
Novalogic stiftet:

5x
- Delta Force 2
- F22 Lightning 3
- Armored Fist 3 Glas

8x
- Delta Force 2 Mauspad



Saitek
Von Saitek verlosen wir:

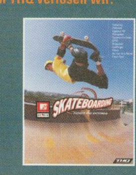
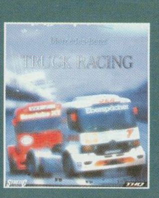
Je 5x


GM2 Spieletastatur


Gamepad P1500 mit Rumble-Effekt

Optical Mouse mit USB-Anschluss

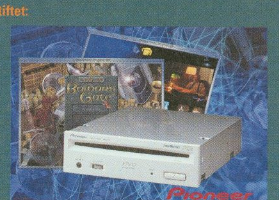
THQ
Von THQ verlosen wir:

5x Spielepaket bestehend aus
- MTV Skateboarding
- Mercedes Benz Truck Racing

Pioneer
Hersteller Pioneer stiftet:

1x
- DVD-ROM DVD-A05SZ





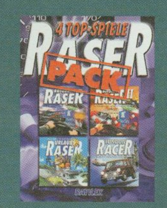



100 Ausgaben PC PLAYER

Davilex
Davilex stellt diese Preise zur Verfügung:

Raser-Pack bestehend aus
- Autobahnraser
- Autobahnraser 2
- London Racer
- Urlaubsraser

10x

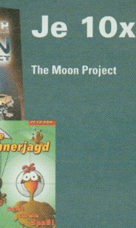


Topware Interactive
Topware stiftet:

5x



LingoMAXX XXL Englisch



Je 10x

The Moon Project

Gold Strategy Games

Digitale Hühnerjagd

CDV
Strategie-Spezialist CDV kommandiert folgendes ab:

10x

Sudden Strike Fan-Paket bestehend aus

- dem Spiel
- Mauspad
- und Tasse



Sunflowers
Von Sunflowers verlosen wir:

5x

TechnoMage-Fan-Paket, bestehend aus

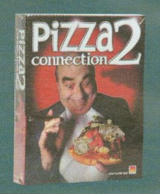
- einem TechnoMage-Spiel
- einem TechnoMage-Poster
- und einem TechnoMage-Comic



Software 2000
Aus Eutin kommen:

10x

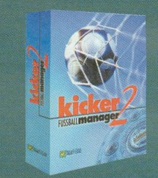
Pizza Connection 2



heart-Line
Die Fussball-Könige stiften:

10x

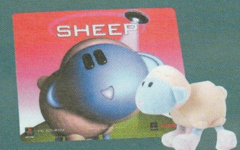
Kicker 2



Empire Interactive
Die Schaffreunde von Empire stellen bereit:

20x

Sheep Stofftier und Mauspad



Samsung
Monitor-Profi Samsung stiftet:



1 x Monitor Syncmaster 950p





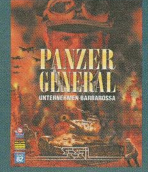
GEWINNSPIEL

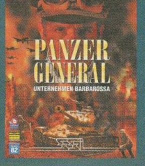


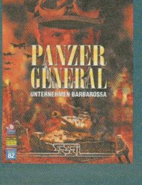
Game Studios
Von den Game Studios verlosen wir:

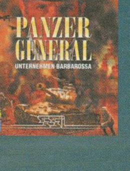
5x Panzer General 4

20x Panzer General 4 Poster









ATI
Der Hardware-Profi verlost mit uns:



1x Grafikkarte All-in-Wonder Radeon

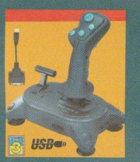
Club Planet
Der Club Planet stiftet:

3x



Webcam Aiptek

Leisure Soft
Leisure Soft stiftet:



3x PC Phantom 2 Joystick





1x Soundstation 2



2x PC Avenger Pad

Take Two Interactive
Take Two beteiligt sich mit:

3x Oni Fan-Paket bestehend aus

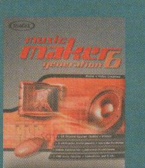
- Spiel
- T-Shirt
- Poster
- Comic
- Zippo Feuerzeug

Magix
Magix stellt:



1x

- Music Maker Generation 6



5x

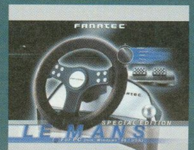
- Music Maker Generation 6

Eidos Interactive
Von Eidos kommt nicht weniger als:



3x Hitman: Codename 47

Endor
Endor steuert bei:

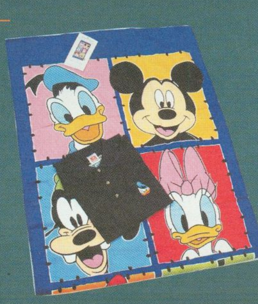


1x Lenkrad LeMans SE

Disney Interactive
Disney spendet:

2x Disney-Badetuch

5x Polo-Shirt Donald Duck



SPEICHERÄRGER

MANFRED DUY

Ohne die Inspiration der kreativen Spiele-Entwickler würden wir in faden Endlos-Serien ersticken. Jeder noch so abseitige neue Einfall bekommt daher bei uns einen Sympathiebonus. Mit einer Ausnahme: Dem Speichermodus. Denn die ideale Speicherfunktion war, ist und wird immer die sein, die es erlaubt, zu jedem Zeitpunkt abzuspeichern. So einfach ist das! Eigentlich wäre dies kaum der Rede wert, würden nicht in letzter Zeit immer mehr Spiele mit Nervereien wie Savepoints ausgestattet, die bereits erreichte Fortschritte bei vorzeitigem Abbruch wieder zunichte machen. Selbst ansonsten brillante Spiele wie »Giants« oder »Diablo 2«

»innovative Speicherexperimente nerven«

nerven mit »innovativen« Speicherexperimenten. Was soll das eigentlich, dem Spieler vorzuschreiben, wann und wo er abzuspeichern hat? Wollen die Entwickler damit ihren Babys Konsolen-Kompatibilität einimpfen oder nur ein zu kurz geratenes Spiel künstlich aufblasen?
Ist mir alles egal, denn schließlich kostet so ein PC-Spiel meistens einen großen Blauen und eine ordentliche Speicherfunktion ist da wohl das Mindeste. Und komme mir nur ja keiner damit, die wäre technisch nicht machbar. In Zeiten mächtiger Gigahertz-Rechner sind solch Ausflüchte genauso lachhaft wie die Ansicht, PlayStation 2 & Co. würden den PC als Spiele-Maschine ablösen

PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.


SPIEL DES MONATS

Oni

Ein einzigartiges Actionspiel - zumal sonst keine erwähnenswerte PC-Prügelei existiert.

Das PC-Player-Testteam



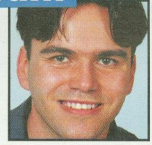
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Gerhard Polt: Und wer zahlt's?
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Call to Power 2
  Diablo 2
  AoE 2: The Conquerors
- **Auf meinem Nachttisch**
  Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Tropico



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Sofa Surfers: Remixed and dubbed
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Oddworld: Abe's Exoddus
  Dave Mirra Freestyle BMX
- **Auf meinem Nachttisch**
  Fernando Pessoa: Das Buch der Unruhe
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Dungeon Siege
  F 1 Racing Championship



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
  Monty Pyton: The Meaning of Life
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Giants
  American McGee's Alice
  Call to Power 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  999: Horror-Kurzgeschichten
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Neverwinter Nights
  Mein Auto



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
  Lifehouse: No Name Face
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Giants
  Diablo 2
  Crimson Skies
- **Auf meinem Nachttisch**
  Jim P. Toorney: Sherman's Lagoon # 3
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Deus Ex 2
  Neverwinter Nights



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  Wolfsheim: Spectators
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Warlords 3 – Darklords Rising
  Europa Universalis
- **Auf meinem Nachttisch**
  Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide
- **Ich freue mich auf**
  Neverwinter Nights
  Morrowind
  Warlords 4

TESTS

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

GOLD PLAYER PC PLAYER

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

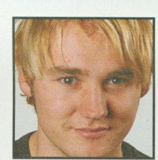
▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Wolfsheim: No Happy View
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Call to Power 2
  Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Caroline Spector: Die endlosen Welten
- **Ich freue mich auf**
  Tropico
  Arcanum
  Black & White



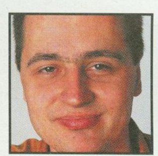
JOCHEN RIST (jr)
- **Lieblings-Genre**
  Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
  Fear and Loathing in Las Vegas
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Rocket Arena 3
  Giants
  Colin McRae Rally 2.0
- **In meinem Papierkorb**
  Eine AOL-CD
- **Ich freue mich auf**
  F1 Racing Championship
  Mech Commander 2
  Battle of Britain



MARTIN SCHNELLE (mash)
- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
  Gladiator
- **Auf der Privat-Festplatte**
  No one lives forever
  MechWarrior 4: Vengeance
  Delta Force: Land Warrior
- **Auf meinem Nachttisch**
  WISO Sparbuch 2001
- **Ich freue mich auf**
  Ein schönes neues Jahr 2001
  Die Ökosteuer



STEFAN SEIDEL (st)
- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  M.M. Westernhagen: so weit ...
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  No One Lives Forever
- **Auf meinem Nachttisch**
  PC-Tastatur (aus Schokolade)
- **Ich freue mich auf**
  Anno 1503
  Diablo 2 Expansion Set
  Black&White

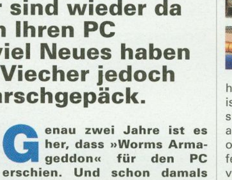


THOMAS WERNER (tw)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Pink Floyd: Dark Side of the Moon
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Giants
  Sacrifice
- **Auf meinem Nachttisch**
  Joachim C. Fest: Hitler – Eine Biographie
- **Ich freue mich auf**
  Empire Earth
  Tropico
  Unreal 2

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

WORMS WORLD PARTY

ENTWICKLER: Team 17 **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (an einem PC), bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.team17.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/100, 32 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte



Die Würmer sind wieder da und machen Ihren PC unsicher – viel Neues haben die kleinen Viecher jedoch nicht im Marschgepäck.



Unbedachte Schüsse lösen oft Kettenreaktionen aus. (Alle Bilder Direct3D, 1024 x 768)

FAKTEN

- 45 Einzelspieler-Level
- 20 Multiplayer-Level
- Viele Kombinations-Möglichkeiten
- 36 Waffen
- 11 Hilfsmittel
- Missions-Editor

Genau zwei Jahre ist es her, dass »Worms Armageddon« für den PC erschien. Und schon damals mussten wir die Neuigkeiten mit der Lupe suchen.

Hier ist es nicht anders. Am interessantesten dürfte dabei der »Wormpot« sein, mit dem Sie eine Unmenge von Instant-Missionen hervorzaubern können. Sie kombinieren über drei Wahlschalter Spezialregeln mit bestimmten Karten – leider funktioniert dies nur im Mehrspieler-Modus. Dazu versammeln Sie sich mit maximal 16 Leuten vor einem PC oder im Internet oder einer Kombinationen davon.

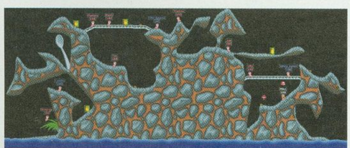
Wie funktioniert das denn?

Was, Sie kennen »Worms« nicht? Bis zu 16 Würmchen in maximal vier Teams bekämpfen sich auf einem zweidimensionalen Schlachtfeld. Wie beim guten alten »Artillery Duel« richten Sie bei Ihren Waffen Winkel und Wurfstärke aus, dann heißt es: Feuer frei. Ganz so einfach ist es nicht, denn die Viecher können sich bewegen, dazu kommen Spezialfähigkeiten wie Jetpacks, Bohrer oder Bungee-Seile. Auch das Waffenarsenal kann sich sehen lassen, von der Maschinenpistole über Bazookas und Benzinbomben bis hin zu Luftschlägen ist alles da, dazu werfen Sie mit verrückten BSE-Kühen und Schafen um sich.

Die Missionsziele beschränken sich nicht nur auf die Zerstörung des Gegners, sondern umfassen auch Geschichten wie das Einsacken bestimmter Kisten oder die Verteidigung einiger Punkte. Der Computergegner fällt absolut kampfstark aus, taktisches Vorgehen ist wichtig. Zuweilen fallen Nachschubkisten vom Himmel und die Level verändern sich teils während des Spiels. So sinken Schiffe, auf Städte fallen Asteroiden und Giftgas erschwert die Atmung unserer wirbellosen Waghälse. **(mash)**



Im Armageddon-Level müssen Sie mit Meteoriten-Einschlägen rechnen.



Und so sieht ein kompletter Deathmatch-Level aus: Hier kämpfen zwei Teams von acht Würmern gegeneinander.

MARTIN SCHNELLE

Die sind ja sooo niedlich! Die sind ja sooo süß! Die sind ja ... eigentlich genau die gleichen wie in »Worms Armageddon«. Während die »Frontschweine«-Konkurrenz schon lange in der dritten Dimension kämpft, präsentieren sich die Team-17-Kampfkriecher wie eh und je platt und zweidimensional. Dafür treten Sie nun in jeder erdenklichen Kombination aus vielen Elementen an, auch über das Internet. Dank Wormpot gehen Ihnen da nicht so schnell die Ideen aus, selbst wenn die Spielbalance in jedem einzelnen Punkt erst gefunden werden will – nicht jede der über 1000 denkbaren Kombinationen macht auch Spaß. Falls Sie unverbesserlicher Worms-Fan sind oder noch keinen der Vorgänger haben – hier steigen Sie richtig ein. Für alle anderen bietet die »World Party« nicht genug Neues.

»Nicht genug Neues.«

WERTUNG WORMS WORLD PARTY

▲ PRO
- SÜSSE VIECHER
- SEHR VIELE SPIEL-MODI
- MULTIPLAYER-KULT

▼ CONTRA
- (ZU) WENIG INNOVATIONEN
- ANTIQUIERTES DESIGN

GRAFIK:	50
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 69

WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT

Software
Hardware
Multimedia

COMpare

Aue 50, 42103 Wuppertal
Mo-Fr. 10.30-20.00 Uhr

Tel. 02 02 - 3 70 24 54

Tel. 02 02 - 3 70 24 54

www.compare.de

Kostenlos Preisliste anfordern!

Aktuelle Spielehits

Age of Empire 2 : Conquerors	DV	49,90
Age of Empire Collectors Edition	DV	129,90
Age of Sail 2	**DV**	***69,90**
Aikens Artifact	DV	75,09
Airfix Dogfighter	DV	49,90
Alice	DV	79,90
America	DV	59,90
Arcatera	DV	75,90
Art of Magic	**DV**	***79,90**
Autobahn Raser 3	DV	55,90
B17 Flying Fortress 2	DV	69,90
Baldur`s Gate : Saga	DV	39,90
Baldur`s Gate 2 - auf DVD	**DV**	***85,90**
Baldur`s Gate 2 - Premium Pack	**DV**	***105,90**
Baldur`s Gate 2 : Schatten von Amn	DV	79,90
Battle Isle IV : Andosia Konflikt	DV	79,90
Battleship 2	DV	65,90
Black & White	**DV**	***89,90**
Blairwitch Project 3	DV	45,90
Bleifuss Offroad	DV	79,90
Bundesliga 2001 Der Fußballmanager	DV	75,90
Bundesliga Stars 2001	DV	75,90
C&C : 3 Megabox	DV	69,90
C&C : Alarmstufe Rot 2	DV	89,90
Call to Power 2	DV	79,90
Chicken Run	DV	79,90
Close Combat - Invasion Normandie	DV	74,90
Cold Blood	DV	79,90
Colin MC Rae Rally 2.0	DV	75,90
Combat Flight Simulator 2.0	DV	84,90
Cossacks - European Wars	DV	79,90
Crimson Skies	DV	84,90
Deep Fighter	DV	75,90
Delta Force 3 - Land Warrior	DA	89,90
Demonworld 2	DV	69,90
Der Clou 2	**DV**	***79,90**
Der Stein der Weisen	DV	39,90
Desperados	**DV**	***79,90**
Deus EX - UNCUT	DV	74,90
Diablo 2	DV	79,90
Die Siedler 4	**DV**	***79,90**
Die Sims	DV	75,90
Die Sims - Das volle Leben	DV	29,90
Die Sims - Thats Live	DV	19,90
Die Sternfahrer von Catan	DV	65,90
Die Völker 2	**DV**	***79,90**
Dino Crisis	DV	69,90
Dracula 2	DV	69,90
Dragon Riders	DV	*79,90
Edge of Chaos (I-War 2)	**DV**	***79,90**
Emperor - Schalcht um Dune Lösung	DV	*19,90
Emperor - Schlacht um Dune	**DV**	***89,90**
Europa Universalis	DV	69,90
Everquest - Scars of Velious	DV	39,90
Evil Islands	DV	69,90
Evil Twin	**DV**	***79,90**
F1 Official Team Manager	DV	75,90
F1 Racing Championship (Ubisoft)	**DV**	***75,90**
F1 World Grand Prix 2000	DV	75,90
Fallout Tactic	**DV**	***79,90**
Far Gate	DV	69,90
Fifa Soccer 2001	DV	85,90
Final Fantasy 8	DV	79,90
Fly 2K	DV	69,90
Fly 2K add on -Rhein Ruhr	DV	45,90
Freedom	**DV**	***79,90**
Fritz 6 Schach	DV	79,90
Frontschweine	DV	79,90
Giants	DV	79,90
Grand Prix 3	DV	75,90
Grand Prix 3 Track Pack & Editor	DV	24,90
Halflife Generation V.2	DV	45,90
Halflife Gunman Chronicles	DV	69,90
Heavy Metal FAKK 2	DV	75,90
Heroes Chronicle -Clash o. t. Dragon	**DV**	**39,90**
Heroes Chronicle -Conq. o.t.Underwld	**DV**	**39,90**
Heroes Chronicle -Master o.t. Elem.	**DV**	**39,90**
Heroes Chronicle -Warlrd. o.t.Wastld.	**DV**	**39,90**
Herrscher des Olymp : Zeus	DV	79,90
Hitman - Codename 47	DV	79,90
Hitman - Codename 47 Lösung	DV	19,90
Homeworld 2 : Cataclysm	DV	45,90
Icewind Dale	DV	75,90
Icewind Dale Data - Heart of Winter	**DV**	**39,90**
Imperium der Ameisen	DV	74,90
Insane	DV	75,90
Jagged Alliance 2-Unfinished Business	DV	59,90
Jetfighter IV	DV	75,90
Kicker 2	DV	69,90
Kiss Pinball	DV	45,90
Lemmings Revolution	DV	55,90
Links LS 2001	DV	84,90
Mechwarrior 4	**DV**	**79,90**
Metal Gear Solid	DV	65,90
Midtown Madness 2	DV	65,90
Monkey Island 4	DV	79,90

NBA Live 2001	**DV**	***89,90**
Need for Speed Porsche	DV	79,90
NHL Hockey 2001	DV	79,90
No One Lives Forever	DV	79,90
Oni	**DV**	**74,90**
Original War	**DV**	***69,90**
Patrizier 2	DV	75,90
Pharao add on Kleopatra	DV	39,90
Pizza Connection 2	DV	79,90
Play the Games Vol. 3	DV	59,90
Police Quest Swat 3 : Elite Edition	DV	49,90
Pro Rally 2001	DV	79,90
Project IGI - uncut	DV	79,90
Rainbow Six - Covert Ops	DV	55,90
Rainbow Six - Gold Pack	DV	29,90

Spiel des Monats

Versandkosten FREI



Rainbow Six - Rogue Spear	DV	39,90
Rainbow Six - Urban Operation	DV	29,90
Raub (Heist)	**DV**	***74,90**
Resident Evil 3	DV	75,90
RTL - Skispringen 2001	DV	49,90
Rune uncut	DV	75,90
Sacrifice	DV	79,90
Severance : Blade of Darkness	**DV**	***79,90**
Sheep	DV	69,90
Shogun Total War	DV	69,90
Shogun Total War : The Mongol Inv.	**DV**	***29,90**
Simon the Sorcerer 3D	**DV**	***69,90**
Squad Leader	**DV**	***75,90**
Star Trek : The Fallen	DV	69,90
Star Trek : Voyager	DV	75,90
Star Trek :Starfleet Command 2	DV	65,90
Starship Troopers	**DV**	***65,90**
Stupid Invaders	**DV**	***84,90**
Superbike 2001	DV	75,90
Techno Mage	DV	79,90
The Moon Project	DV	45,90
The Ward	**DV**	***75,90**
Theme Park Manager	**DV**	**89,90**
Theme Park Manager Lösung	DV	19,90
Tiger Woods PGA Tour 2001	EV	75,90
Tomb Raider Die Chronik	DV	85,90
Tomb Raider Die Chronik Lösung	DV	19,90
Tony Hawks Pro Skater 2	DV	55,90
TV Star	**DV**	***55,90**
Ultima Online : Third Dawn	**DV**	***29,90**
Ultima Online Game Time Codes		74,90
Virtual Pool 3	DV	55,90
Wall Street Trader 2001	DV	59,90
Warm Up GP 2001	DV	45,90
Wer wird Millionär ?	DV	60,90
Werner Asphaltbrenner	**DV**	***69,90**
Worms World Party	DV	55,90
Z 2	**DV**	***79,90**

Zubehör

Microsoft Produkte

MS Sidewinder Force Feedback Wheel	USB	229,90
MS Sidewinder Game Pad Pro	USB	69,90
MS Sidewinder Gamevoice	USB	89,90
MS Sidewinder Joyst. Force Feedb. 2.0	USB	179,90
MS Sidewinder Joystick Precision 2.0	USB	79,90
MS Sidewinder Strategic Commander	USB	109,90

Gravis Produkte:

Gravis GamePad Pro	USB	35,90
Gravis Eliminator After Shock	USB	69,90
Gravis Eliminator Gamepad Pro	USB	54,90
Gravis Eliminator Precision Pro Stick	USB	79,90
Gravis Eliminator Precision Stick	USB	59,90
Gravis Destroyer GamePad	GP	25,90
Gravis Destroyer Tilt GamePad	USB	65,90

ANGEBOTE

688 Hunter Killer	DV	15,90
Age of Wonders	DV	29,90
Alpha Centauri	DV	15,90
Anno 1602	DV	29,90
Armored Fist 3	DA	29,90
Asterix & Oberlix gegen Caesar	DV	25,90
Atlantis 1&2	DV	39,90
Autobahn Raser 1	DV	9,90
Autobahn Raser 2	DV	14,90
Axis & Allies	DV	25,90
Baphomets Fluch 2	DV	15,90
Battle Isle Platinum Edition	DV	39,90
Battlezone 2	DV	39,90
Blizzard Anthology	DV	45,90
Bugs Bunny und Taz	DV	39,90
Bundesliga Stars 2000	DV	25,90
C&C : Alarmstufe Rot	**DV**	**25,90**
Catan - Die erste Insel Gold	**DV**	**29,90**
Commandos Doppelpack	DV	39,90
Daikatana - Uncut	**EV**	**49,90**
Dark Reign 2	**DV**	**19,90**
Delta Force 2	DA	25,90
Descent Venture Pack	**DV**	**39,90**
Die Siedler 3 Gold	DV	39,90
Die Völker Gold	DV	25,90
Diplomacy - Smile & Buy	DV	25,90
Driver - Best of Infogrames	DV	25,90
Dune 2000	DV	25,90
Dungeon Keeper 2	DV	25,90
Eisenbahn.Exe	DV	35,90
Enemy Engaged	DV	25,90
Eurosport Collection Vol. 1	DV	44,90
Eurosport Collection Vol. 2	DV	44,90
Evolva Mutation Pack	DV	35,90
F1 Racing Simulation 1	**DV**	**7,90**
Flottenmanöver	DV	25,90
Gettysburg Budget	DV	15,90
Gex 3D	**DV**	**9,90**
Gut Gemischt (9 Kartenspiele)	DV	39,90
Hiebe für Diebe	DV	15,90
Lands of Lore 3	DV	19,90
M1 Tank Platoon 2	DV	25,90
Mechcommander	DV	25,90
Mechwarrior 3 - Smile & Buy	DV	25,90
Messiah - Die ver.Sünden	**DV**	**35,90**
Midtown Madness 1	DV	25,90
Monkey Island Collection (Teil 1-3)	DV	25,90
Monopoly 2000	DV	29,90
Need for Speed 2	DV	15,90
Need for Speed 3	DV	29,90
Need for Speed 4	**DV**	***25,90**
Nox EAClassics	**DV**	***25,90**
Nuclear Strike Budget	DV	15,90
Pandemonium 2	**DV**	**9,90**
Planescape Torment-Memorial Box	**DV**	**32,90**
Pro Pinball - Fantastic Journey	DA	24,90
Pro Pinball - Timeshock	**DV**	**9,90**
Railroad Tycoon 2 Gold	DV	34,90
Rally Racing `97	**DV**	**7,90**
Rayman 2	DV	39,90
Raymans World	**DV**	**9,90**
Redline Racer	**DV**	**9,90**
Ring der Nibelungen	DV	25,90
Risiko 2	DV	34,90
Risiko Smile&Buy	DV	25,90
Road to El Dorado	**DV**	**39,90**
Sega Rally 2 - Hammerpreis	DV	25,90
Shanghai 2nd Dynasty	DV	25,90
Sim City 3000 EAClassic	**DV**	***25,90**
Sim Copter Budget	DV	15,90
Spec Ops 1 - Ranger Assault	DA	19,90
Speed Busters	**DV**	**7,90**
Spiel des Lebens	DV	25,90
Spirit of the Speed	DV	24,90
Starlancer	**DV**	**34,90**
Stratego	DV	25,90
Superbike 2000	**DV**	***25,90**
Superbike World Champion.	DV	25,90
System Shock 2	DV	25,90
Thandor - Die Invasion	DV	25,90
Theme Park World	**DV**	***25,90**
Tomb Raider 4	DV	44,90
Tomb Raider 4 Lösung	DV	13,90
Totally Unreal Special Edition uncut	DA	42,90
Trivial Pursuit Jahrtausend Edition	DV	34,90
Tzar	DV	33,90
Unreal Tournament	DA	25,90
Urlaubs Raser	DV	25,90
Vampire	DV	39,90
Wheel of Time	DV	25,90
Worms Armageddon	DV	49,90
You don`t know Jack 1&2	DV	35,90
You don`t know Jack 3	DV	64,90

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE
DV 79,90

F1 Racing Championship
DV 75,90







Liefer- und Zahlungsbedingungen: Kein Mindestbestellwert! Ab 180 DM Spielewert in einer Lieferung VERSANDKOSTENFREI. Versand erfolgt per Nachnahme. Versandkosten 11,90 DM (Vorkasse 6,90 DM via Euro-Scheck). *Alle Preise verstehen sich inkl. 16% MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren.

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

102 DALMATINER

ENTWICKLER: Crystal Dynamics **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/333, 64 MByte RAM

Ach, wie putzig: Die zwei Welpen Domino und Nullpunkt suchen ihre entführten Geschwister und plagen sich dabei mit zahlreichen High-Tech-Spielzeugrobotern herum.

Ein knuddeliges, süßes Hündchen kommt bei Kindern natürlich weitaus besser an als lebloses, technisches Spielzeug. Leider kann sich die Großindustrielle Cruella mit dieser Tatsache nicht ganz anfreunden. Ihre batteriebetriebenen Spielzeugpanzer und – Roboter liegen wie Blei in den Regalen. Also beschließt die ebenso tüchtige wie resolute Geschäftsfrau kurzen Prozess zu machen und lässt sämtliche Schoßhündchen im Land kidnappen. Durch Zufall entgehen die zwei Dalmatiner-Welpen Nullpunkt und Domino den Entführungen. Wagemutig macht sich das Duo sofort daran, seine entführten Geschwister zu befreien.

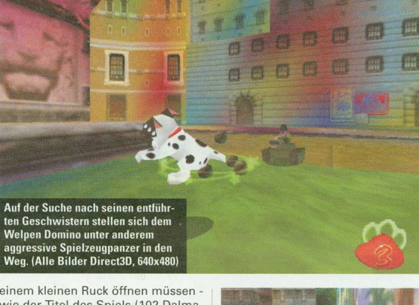
Sie steuern einen der beiden Racker durch insgesamt 20, ziemlich trist gestaltete Level, in denen es von Cruellas Spielzeugkreaturen nur so wimmelt. Aber etwas Gebelle oder ein sanfter Schubser reichen schon aus, um den Feind in die Flucht zu schlagen. Die entführten Kläffer finden Sie ordentlich in Kisten verpackt, die Sie lediglich mit einem kleinen Ruck öffnen müssen - wie der Titel des Spiels (102 Dalmatiner) schon andeutet, sind Sie damit eine Weile beschäftigt.

Für Ablenkung sorgen insgesamt sechs verschiedene Minispiele, wie beispielsweise eine Dame- oder Memory-Variante. Sobald Sie diese im Hauptprogramm freigeschaltet haben, dürfen Sie die Spielchen jederzeit ausprobieren. **(dk)**

FAKTEN

- Offizielles Spiel zum gleichnamigen Disney-Film
- 20 Level
- 6 Minispiele (Golf, Dame, Seifenblasen-Schießen ...)
- Eher für Kinder zugeschnitten
- Spielstand jederzeit speicherbar

Während der Rutschpartie auf der frisch gebohnerten Rampe sammeln Sie die umherliegenden Knochen auf.



Auf der Suche nach seinen entführten Geschwistern stellen sich dem Welpen Domino unter anderem aggressive Spielzeugpanzer in den Weg. (Alle Bilder Direct3D, 640x480)



Bei einer Fahrt auf der Modelleisenbahn erkunden Sie den Level.

DAMIAN KNAUS

Niedlichkeitsfaktor: extrem hoch. Wer schon mal den einen oder anderen Disney-Film gesehen hat, der weiß ja, dass mit Emotionen und süßen Bildchen nicht gerade gespart wird. So kommt natürlich auch das Spiel in der typisch-putzigen Aufmachung daher. Jüngere Spieler mögen sich dafür begeistern, zumal auch der Schwierigkeitsgrad auf sie zugeschnitten wurde. Wenn Sie das nicht stört, dann ärgern Sie sich dafür über die schlechte Kameraführung, den sehr simplen Spielablauf und die magere 3D-Grafik. Zwar sind Geschicklichkeitsspiele auf dem PC rar, trotzdem sollten Sie besser zu fähigeren Genre-Titeln wie etwa Rayman 2 greifen.

»Niedlichkeitsfaktor: Extrem hoch.«

WERTUNG 102 DALMATINER

▲ **PRO**
- KINDERFREUNDLICH
- ZWISCHENSEQUENZEN

▼ **CONTRA**
- SCHLECHTE KAMERAFÜHRUNG
- WENIG HERAUSFORDERND
- TRISTE GRAFIK

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **62**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

BLAIR WITCH VOL. 3: ELLY KEDWARD TALE



ENTWICKLER: Ritual Entertainment **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** - **INTERNET:** www.ritual.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte



Diese Dame ist nicht Elly Kedward – aber ist sie vielleicht trotzdem schuldig?

Anstatt hier groß auf Story und Spielsystem des Action-Adventures einzugehen (das alles ist ja in der Februar-Ausgabe der PC Player nachlesbar), möchte ich die Gelegenheit einmal nutzen und am aktuellen Beispiel ein paar Worte zum Problem der Lokalisierungen verlieren.

Es gibt nämlich vieles, was dabei schief gehen kann. Zum einen mögen Übersetzung und/oder Sprecher schlecht sein, dann kommt es vor, dass die deutschen Stimmen einfach nicht zu den Charakteren des Spieles passen.

Auch technische Schlampereien wie etwa fehlende oder abgehackte Sätze oder gar vertauschte Textblöcke sind ein immer wieder gern gesehener Quell der Erheiterung. All diese Stolpersteine vermeidet »Blair Witch 3« entweder ganz oder doch wenigstens ziemlich weitgehend.

In *einer* Schlinge haben sich die Konvertierer aber dennoch verfangen – natürlich nicht immer, aber oft genug. Ich rede in dem Zusammenhang gern von der Rudolf-Scharping-Sprache: einschläfernd, langweilig, künstlich, ohne echte situationsbezogene Färbung, ohne Charakter, Tiefe und Ausdruck, dafür aber mit dem sterilen Geruch und der sauberen Aussprache des Studios.

Engländer und Amis schaffen es seltsamerweise fast immer, diese Hürde zu überwinden, Deutsche (auch und gerade Profis) bleiben hingegen ein ums andere Mal dran hängen. Um mal ein positives Gegenbeispiel zu nennen: Friedensrichter Jonah mit seiner heiseren und variablen Stimme zeigt die Richtung an, in der dem Spiel eine besser gelungene Vertonung vergönnt gewesen wäre. **(jn)**





JOE NETTELBECK

Wie schon im Meinungskasten des Tests der englischen Fassung (PCP 2/2001) dem Sinne nach gesagt: Wenn man gerade nix anderes zu tun hat, erweist sich Blair Witch 3 als durchaus akzeptabler Zeitvertreib. Gewiss, es gibt bessere und angenehmere Methoden, aber definitiv auch viele schlechtere. Etwa bei dieser Flutmarke reiht sich auch die Qualität der deutschen Sprachausgabe ein: Wirklich überzeugend ist sie nicht, aber immer noch angenehmer als einiges, was mir ansonsten schon so unterkam. Ein Bug, der offenbar den Betrieb der amerikanischen Originalfassung unter manchen Konfigurationen sabotierte, ist jetzt übrigens behoben.

»Zwischendurch gibt es Hänger.«

SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

MECH WARRIOR 4: VENGEANCE

GOLD PLAYER PC PLAYER

ENTWICKLER: Zipper Interactive **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Verkaufsversion **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.microsoft.com/games/mechwarrior4, www.mechwarrior4.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte

Endlich stapfen auch germanisierte BattleMechs über Ihren Monitor – die lange Wartezeit auf die Lokalisation hat sich jedoch nicht gelohnt.





Schiffe versenken im Battletech-Universum. Dieser dicke Pott macht nach längerem Bombardement einen spektakulären Abgang.

DEMO AUF CD B



David gegen Goliath: Gegen einen Madcat hat ein Cougar nichts entgegenzusetzen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 24 Kampagnen-Missionen
- Einsatz-Generator
- 21 Mechs, davon 7 komplett neu
- Mech-Konfigurations-Menü
- Interessanter Mehrspieler-Modus
- 7 Geländearten
- Force-Feedback-Unterstützung

Ob es bei Microsofts Eindeutschung wohl eine Rolle gespielt hat, dass die Mitglieder des deutschstämmigen Hauses Steiner die Bösen sind?

Möglicherweise, denn mittelmäßige Sprecher und nicht übersetzte Fachausdrücke hinterlassen einen negativen Beigeschmack in diesem doch ansonsten so herausragenden Spiel.

Was bleibt, was ist neu?

Wie gehabt nehmen Sie Platz in Ihrem schicken Mech, um den ermordeten Vater zu rächen und Ihren Heimatplaneten Kentares 4 zu befreien – der wurde nämlich von Katrina Steiners Schergen einkassiert, weil sich die Regierung gegen den aktuellen politischen Tageskurs gewandt hat. 21 verschiedene Kampfkolosse warten auf Ihre Befehle, genau wie Ihre Mitstreiter, die nach den ersten vier Missionen auf dem Mond von Kentares auf Ihr Wort hören.

Geblieben sind auch die spannenden Missionen, die höchst unterschiedliche Ziele haben: So sollen Sie gegnerische Landungsschiffe am Start hindern, Gefangene aus einem Konvoi befreien oder ein Rettungsfahrzeug mit Ihrer Schwester begleiten. Vom atmosphärenlosen Mond über Sümpfe und Wüsten bis hin zur nächtlichen Stadt haben die Einsatzdesigner und Grafiker interessante Örtlichkeiten eingebaut. Und fast alles lässt sich zerstören: Laufen Sie mal mit Ihrem Stahlungetüm über kleinere Fahrzeuge, Bäume oder Laternenmasten.

Deutsche Sprache – schwere Sprache

Die Lokalisation lässt leider sehr zu wünschen übrig. Kein einziger Ausdruck wurde übersetzt und so müssen Sie mit dem »Draconis Combine« oder »Particle Projection Cannons« vorlieb nehmen, anstelle denen aus den FASA-Büchern bekanntem »Draconis Kombinat« oder »Partikel-Projektorkanonen«. Die Sprecher haben teils nasale Stimmen und geben ihre Kommentare nicht immer lippensynchron wieder. Ganz schlimm ist die

»Die Lokalisation lässt leider sehr zu wünschen übrig.«

Sprachausgabe Ihres Bordcomputers; die klingt abartig tranig und kann offensichtlich mit den speziellen Begriffen nichts anfangen. Dazu kommen zuweilen auftauchende Übersetzungsfehler wie »Navigationsstützpunkt« anstelle von »Navigationspunkt« oder Dingen, die nicht der Situation gerecht ins Deutsche gebracht wurden. So gleich zu Beginn, als eine Mech-Pilotin »Incoming!« schreit und von einer Raketensalve erwischt wird; hier zu Lande hören Sie »Im Anflug!«, das noch dazu emotionslos vorgetragen wird.

Davon mal abgesehen ist »Mech Warrior 4: Vengeance« ein phantastisches Spiel, das zeigt, wie heutzutage eine Mech-Simulation aussehen sollte: Unkompliziert in der Bedienung und trotzdem bleiben alle taktischen Möglichkeiten eines BattleMechs offen, so wie es sich gehört. Das alles präsentiert in hervorragender Grafik und Videosequenzen mit realen Darstellern. Das einzige, was noch fehlt, ist mit den Boliden Dinge aufnehmen zu können. Aber darauf kann man auch getrost verzichten. **(mash)**


Lass' liegen, tritt sich fest: Auch durch Drauftrampeln lassen sich Ihre Gegner zerstören.

MARTIN SCHNELLE

Die lange Zeit hat Microsoft zur Lokalisation nicht gut genutzt: Sprecher mit näselnder Stimme, Übersetzungsfehler und Ungereimtheiten sowie die im Original belassenen Fachausdrücke ärgern den geneigten Fan einfach. Verstehen Sie mich nicht falsch: Richtig schlecht ist die Übersetzung nicht, doch von Microsoft sind wir einfach Besseres gewohnt.

»Von Microsoft sind wir Besseres gewohnt.«

Trotzdem glänzt Vengeance mit hinreißender Optik, die Explosionen und Mechs sehen einfach ungeschlagen klasse aus. Und dann erst die Missionen: Ich konnte nicht anders, ich hab's noch mal durchgespielt. Falls Sie in der Nähe einen Importhändler haben, besorgen Sie sich die Originalversion. Ansonsten: Dieses Spiel ist so gut, dass man auch Schludrigkeiten in der deutschen Ausgabe hinnehmen kann.



WERTUNG MECHWARRIOR 4

▲ **PRO**
- SPANNENDE MISSIONEN
- AUGENSCHMAUS
- MITREIßEND

▼ **CONTRA**
- MITTELMÄßIGE LOKALISATION
- RECHT KURZ

GRAFIK:	90
SOUND:	90
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PC PLAYER SPIELSPASS 87

Bei heißen Gefechten in der Wüste müssen Sie ein besonderes Auge auf die Hitzeentwicklung haben.


Bei Spaziergängen durch verlassene nächtliche Straßen trifft man manche bösen Buben.

Online-Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

STARPEACE

ENTWICKLER: Oceanus **VERTRIEB:** Monte Cristo/Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 1000de Spieler im Internet **INTERNET:** www.starpeace.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 28K-Modem **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 56K-Modem **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 128 MB RAM, ISDN

»Die erste 100%-Online-Wirtschaftssimulation« – so steht es ebenso stolz wie falsch auf der Packung. Aber vielleicht wird Starpeace ja zum ersten Titel dieses Genres, dem wirtschaftlicher Erfolg beschieden ist ...



Die Stadt Lozenge auf Mondronia – eine kleinere Siedlung, die dem mutigen Investor noch viele Möglichkeiten bietet.

Die Voraussetzungen jedenfalls wären da, und dass manche Dinge ab und zu noch nicht optimal funktionieren, kennt man von anderen Online-Spielen – ich denke da nur an die Probleme, die »Diablo 2« im lagverseuchten Battle.net so hat.



Es darf gebaut werden: Die farbig unterlegten Flächen geben Hinweise darauf, was wo hingesetzt werden kann.

FAKTEN

- Vier Welten im europäischen Segment
- Jede Welt mit ca. zehn teils recht unterschiedlichen Städten
- Läuft weiter, während Sie offline sind
- Mehr als 300 Gebäudetypen

Wie auch immer, in näherer Zukunft verfügt die übervölkerte Erde jedenfalls über verschiedene Kolonien auf fremden Planeten. Und diese Ansiedlungen warten natürlich sehnlichst darauf, dass sie kapitalmäßig etwas auf Vordermann gebracht werden. Ergo hat sich ein Konsortium verschiedener Mega-Konzerne gebildet, welches hoffnungsvollen Jungkapitalisten mit einem zinslosen Kredit von 100 000 000 Mäusen unter die Arme greift. Mit diesem Geld gilt es nun, die ersten Schritte auf einem der derzeit vier Planeten zu tun.

Welcher der recht verschiedenen Gesellschaften Sie sich anschließen, hängt dabei ganz von Ihnen und Ihren Plänen ab; für eine eingehende Inspektion der örtlichen Bedingungen können Sie die Kolonien vorab im Visitor-Modus besuchen. Haben Sie sich entschieden (ein gleichzeitiger Start in mehr als einer Welt ist übrigens möglich), geht das Rätselraten weiter, denn die Städte unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Steuerpolitik und anderer Wirtschaftsdaten recht erheblich. So kann es also durchaus sein, dass eine Firma in XY gute Wachstumsbedingungen vorfindet, während in YZ bereits alles besetzt ist, so dass dort zum Beispiel Horrorgehälter gezahlt werden müssten, um überhaupt erst mal die benötigten Arbeitskräfte zu bekommen. Auch hängen Ihre Chancen sehr von der Branche ab, in der Sie sich betätigen möchten – wir empfehlen aber ohnehin zum Einstieg den Immobiliensektor (siehe Kasten mit Einsteigertipps), weil andere Bereiche wesentlich schwieriger in die Gewinnzone zu bringen sind.



Klicken Sie ein Gebäude an, so erscheinen nur noch die Immobilien des jeweiligen Eigentümers in normaler Ansicht – alle anderen werden schattiert dargestellt.



Die Flora sieht hier buchstäblich außerirdisch aus ...

Sobald Sie einen gewissen Status erreicht haben, können Sie sich einer Bürgermeisterwahl in Ihrer Stadt stellen, was im Erfolgsfalle den nicht unerheblichen Vorteil hat, dass Sie – ganz wie von »Sim City« gewohnt – Baugebiete ausweisen können, an die sich Ihre Konkurrenten halten müssen. Auch dürfen Sie dann richtige Wirtschaftspolitik betreiben – etwa Mindestlöhne festlegen, um die Kaufkraft der (simulierten) Bürger Ihrer Stadt zu stärken. Natürlich haben die Erfolgreichen stets Neider. So sind die Foren auf der Starpeace-Website voll von Postings, in denen zur Allianz gegen diesen oder jenen Spieler aufgerufen wird, der angeblich zu mächtig geworden sei.



Im Rathaus können Sie sich vorab über die Situation in einer bestimmten Stadt informieren – eine wichtige Grundlage Ihrer Investitionsentscheidungen.

Was die Handhabung angeht, so hinterlässt Starpeace ein zwiespältiges Gefühl. Erfreulich ist beispielsweise, dass Anfängern nur eine »Light-Version« der komplexen und verzweigten Spiel-Engine zugemutet wird. Sie müssen sich zunächst nicht weiter um die Mikro-Ökonomie kümmern (Belieferung mit Rohstoffen beziehungsweise Waren erfolgt automatisch, Abriss von unrentablen Gebäuden führt zur kompletten Rückerstattung der Baukosten), doch geht dies nur, bis die Firma eine gewisse Größe erreicht hat. Wollen Sie anschließend weiter expandieren, müssen Sie einen Level aufsteigen, was allerdings eine schmerzhafte Einschränkung der erwähnten Privilegien mit sich bringt.

Schließlich liegt es dann ganz allein bei Ihnen, sich mit Lieferanten und Abnehmern herumzuschlagen (was vor allem dann ein haariges Geschäft sein kann, wenn gerade ein Handelskrieg zwischen den Spielern im Gange ist) und auch das Risiko Ihrer Investitionen eigenständig zu tragen. Andererseits jedoch erfordert das Spiel viel Zeit und Mühe, bis man in die versteckteren Winkel der Optionen und Möglichkeiten vorgedrungen ist. Die vorherige Lektüre des Manuals empfiehlt sich da schon, um zumindest mal einen ungefähren Überblick zu erhalten.

Dafür sehen die isometrisch dargestellten Welten aber recht attraktiv aus, und die Untermalung mit Musik und Geräuschen geht auch in Ordnung. Der Server zeigte sich während der Testphase freilich etwas zickig: Mehrere kurze Ausfälle, manche Features funktionierten zeitweise nicht, auch erweist sich das regelmäßige Speichern als nervig, weil zeitaufwändig. Aber das liegt wohl noch im üblichen Rahmen der Kinderkrankheiten bei neuen Online-Spielen. **(jn)**

KOSTEN

Starpeace ist für die ersten 30 Tage kostenlos (Internet und Provider zahlen natürlich Sie), danach wären im monatlichen Modus etwa 20 Mark zu veranschlagen, viertel- und halbjährlich kommt es entsprechend günstiger. Benötigt wird eine Kreditkarte, jedoch erst nach Ablauf des Probemonats.

JOE NETTELBECK

Alles in allem macht das Spiel gar keinen üblen Eindruck – was man von Monte Cristo nicht unbedingt erwartet hätte, um es mal vorsichtig zu formulieren. Aber Starpeace hat tatsächlich im Prinzip all die Bestandteile, die eine erfolgreiche Online-Wirtschaftssim benötigt: Es sieht mit seinem »Sim City«-Look ganz ordentlich aus, bietet vielfältige Betätigungsfelder und betont (im Gegensatz zu »Venezia« oder »G-Player«) trotzdem den spielerischen Gedanken. Allerdings stehen da auch drei ernst zu nehmende Punkte auf der Minus-Liste: Die Handhabung ist nicht eben leicht zu erlernen, die Server-Stabilität lässt zu wünschen übrig, und Starpeace ist halt eine Wirtschaftssimulation – gehört also unabhängig von meinen persönlichen Vorlieben nicht gerade einem Boom-Genre an ...

»Henry Ford hätte seine Freude daran.«

WERTUNG STARPEACE

▲ PRO
- ANSPRECHEND PRÄSENTIERT
- ANHALTENDER SPIELSPAß

▼ CONTRA
- KOMPLIZIERTE HANDHABUNG VOR ALLEM IM SPÄTEREN VERLAUF

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
STABILITÄT:	60



TIPPS ZUM EINSTIEG

Die 100 Mille, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung gestellt werden, hören sich nach sehr viel Geld an, sind aber leider schneller weg als drei Blitze, wenn Sie nicht aufpassen. Zuerst müssen Sie nämlich einen Firmensitz sowie anschließend mindestens eine Branchenzentrale bauen. Das frisst schon mal eine Menge. Hinzu kommen noch die teils exorbitant teuren Forschungen, die Sie unbedingt benötigen, um Ihre Geschäfte auch gewinnbringend zu gestalten. Wir empfehlen daher, zunächst in das Immobiliengeschäft und dort wiederum in den Wohnungsbau einzusteigen – richtige Wohnungen, versteht sich, nicht die anfangs machbaren Behelfsunterkünfte. Es dauert zwar seine Zeit und kostet etliches an Forschungsgeldern, bis Ihre Mietskasernen Gewinne abwerfen, aber immerhin tun sie es mit einiger Verlässlichkeit. Läden, Fabriken und andere Unternehmungen hingegen erweisen sich als sehr heikel, wenn sie in Bezug auf Nachfrage und Standort nicht genau geplant werden. Sie erfordern teilweise auch immense Investitionskosten.



Wohnungsbau ist eine lohnende und relativ pflegeleichte Investition.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DUCATI WORLD

ENTWICKLER: ATD **VERTRIEB:** Acclaim **TESTVERSION:** Betaversion 1.04 vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Splitscreen an einem PC) **INTERNET:** www.acclaim.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 32-MByte-3D-Karte

Eine Ducati ist ein legendäres, wunderschönes Motorrad. So heißt es. Aber in diesem Spiel merkt man davon nichts.

FAKTEN

- 2 Haupt-Spielmodi: »Quick Race« und »Ducati Life«
- 2 Schwierigkeitsgrade
- 2 Perspektiven
- 8 Strecken
- 40 Maschinen

Es gibt Rennspiele, die von vorneherein so wirken, als wollten Sie einem zuflüstern: »Ich nicht! Geh weiter. Mit mir wirst du keinen Spaß haben! Nimm ein anderes Programm.« Ducati World ist ein hervorragendes Beispiel dieser Gattung.

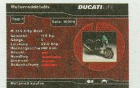
Dabei haben sich die Programmierer alle nur erdenkliche Mühe gegeben. Es gibt einen arcadelastigen »Quick Race«- und einen etwas umständlicheren »Ducati Life«-Modus, in dem Sie um Preisgelder fahren. Man kann dort zwischen vielen Motorrädern wählen und man kann seinen Hobel, so das Geld reicht, mit neun verschiedenen Upgrade-Kits aufbrezeln. Man kann sich einen schicken Lederoverall kaufen oder einen neuen Sturzhelm. Alle Overalls und Helme sind sogar in den Original-Ducatifarben gehalten und schützen den Fahrer im Falle eines Sturzes. Und man kann seine Maschinen wieder verkaufen und sich mit zunehmender Rennerfahrung immer bessere besorgen. Wunderbar.

Wenn Sie die Prüfungen des Lizenzwettbewerbs bestehen, dürfen Sie an besonderen Rennen teilnehmen.

Geschenkt das alles

Doch Spaß kommt nicht auf. Zunächst einmal sind alle Strecken so einfallslos und langweilig, als wären die Programmierer Zeit ihres Lebens nie aus dem kleinen Dörfchen westlich von London herausgekommen und hielten schon eine doppelspurige Autobahn für eine sehr aufregende Sache. Was sie aber nicht ist. Außerdem scheinen sie lange, graue Tunnels sehr zu lieben, denn die durchfährt man auf vielen Kursen.

Die Steuerung ist digital, es gibt nur den vollen Lenkeinschlag oder gar keinen. Doch dafür hat man den Maschinen jeweils eine Bremse für das Hinter- und Vorderrad spendiert, ein immerhin seltenes Feature. Alleine, die Bremsen sind fast überflüssig, da auf den meisten Strecken fast immer Vollgas möglich ist. Jede Maschine fährt sich – von der Höchstgeschwindigkeit mal abgesehen – praktisch identisch und hat auch ein ähnliches Motorgeräusch. Und überhaupt ist das ganze Spiel so ausgelutscht und altbacken, dass ich mir vor lauter Missmut und Widerwillen schon ganz klein und schrumplig vorkomme. **(uh)**



Alle Maschinen fahren sich im Grunde ähnlich. Ähnlich schlecht.



Dunkel ist die Nacht, schwarz sind die Aussichten für Ducati World.

UDO HOFFMANN

In Ducati haben sich viele Leute hineingekniet: Der Pressesprecher versorgte mich hervorragend mit Cheats und Pressetexten. Der Packungsdesigner hat gute Arbeit geleistet. Und auch die Programmierer haben sich mit dem Spiel wirklich Mühe gegeben, so einen Wust an Spielmodi, Anzügen oder Motortunigpaketen muß man erst einmal zustandebringen.

Leider haben sich diese Leute alle völlig umsonst angestrengt. Ein richtiges Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht auf, die Gegner- K.I. ist schlecht, die Streckenführung stupide, das Fahrverhalten hektisch, die Grafik banal und einfallslos. Wenn ich nur noch solche Spiele testen müßte, würde ich über kurz oder lang unter schweren Depressionen leiden.

»Vergebliche Liebesmühe.«

WERTUNG DUCATI WORLD

▲ PRO
- DUCATI-LIZENZ
- VIELE SPIEL-MODI

▼ CONTRA
- BESCHEUERTES FAHRGEFÜHL
- BELANGLOSE GRAFIK
- TÖDLICH LANGWEILIG

GRAFIK:	40
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	40
MULTIPLAYER:	40

PC PLAYER SPIELSPASS **33**

Actionspiel für blinde Hühner

DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER 3

ENTWICKLER: Meridian 93 **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.kochmedia.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM, 1-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte



Wie aufregend! Im Prominenten-Level füllen Sie Clintons Backen mit Blumentöpfen oder schleudern Kohl Kissen an die Birne.

Sie wollten eine gepflegte Moorhuhn-Ballerei? Machen Sie sich auf einen Schreikrampf gefasst - Die dritte Hühner-Rache ist noch grausamer ...

Zunächst dürfen Sie sich durch äußerst spartanische Menüs quälen, danach gilt es sich durch elf verschiedene Landschaften zu schleppen, wovon zunächst nur drei zur Auswahl stehen. Ihre ehrenvolle Aufgabe ist es, mit unterschiedlicher Munition (Blumentopf, Hammer, Kissen, Schrot und so fort) auftauchende Gegner auszuknipsen, den Gesundheitsbalken frisch zu halten und möglichst viele Punkte zu ziehen. Die Grafik erinnert dabei schwer an zusammengewürfelte Monty-Python-Zeichentricksequenzen, nur dass diese noch halbwegs witzig aussahen. Das können die Sumpfhühner der dritten Generation nicht von sich behaupten. Nach einem Crash-Kurs in Corel Draw stellen selbst grobmotorisch veranlagte Fünftklässler vergleichbare Resultate auf die Beine. Wenn Sie die Hugo-Serie über alles lieben, sich an primitiven Klickorgien erfreuen und South-Park-Figuren sowieso für ästhetisch anspruchsvoll halten, haben Sie mit den Sumpfhühnern immerhin zehn statt nur fünf Minuten Spielspaß. **(jr)**



In diesem Bild hat sich der Spielspaß versteckt. Gefunden haben wir ihn aber nicht.

WERTUNG
DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER 3
PC PLAYER
SPIELSPASS **22**

JOCHEN RIST

Und wieder einer jener Titel, die man nach kurzzeitigen Spiel-Qualen am liebsten vom Castor-Transport abgeholt und in die Tiefen der Erde verbannt haben möchte. Was Koch Media hier auf die Masse loslässt, kommt weder an das Original-Moorhuhn heran (wäre ja auch zu schwierig gewesen), noch bereitet es in irgendeiner Form Spaß. Da hat man sich wohl gedacht: Hey, lassen wir in Rekordzeit für wenig Geld so ein Moorhuhn-Teil zusammenflicken – allein der Titel zieht Kohle. Aber wer einmal die Spieler leimt, der hat's später umso schwerer. Die Rache der Sumpfhühner 3 versickert letztlich in einer fehlgeschlagenen Kombination einschläfernder Grafik und Gags, die keiner kapieren will.

»Gags, die keiner kapieren will.«

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WARM-UP! GP 2001

ENTWICKLER: Lankhor **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Splitscreen), bis 10 (Netzwerk, nur im Blitzrennen) **INTERNET:** www.microids.com, www.warmup-thegame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte

Kann man damit leben, Jahr für Jahr nur mittelmäßige Rennspiele abzuliefern? Anscheinend schon – Lankhor macht's vor.

FAKTEN

- 17 Rennstrecken der Saison 2000
- Phantasieteams und Rennfahrer
- Actionpart
- Simulationspart mit 4 Spiel-Modi (Ghost, Blitzrennen, Grand Prix, Meisterschaft) ...
- ... und drei Schwierigkeitsgraden
- 6 Fahrhilfen
- Inoffizielle Fortsetzung von F1 World Grand Prix (Siehe PC Player 7/2000)

Obwohl die Rennspiele von Lankhor normalerweise wenig Tiefgang besitzen, gelingt es der Firma immer wieder, bekannte Publisher zu gewinnen. Diesjähriges Opfer ist der französische Konzern Havas. Letztes Jahr und das Jahr davor war noch Eidos an der Reihe (siehe PC Player 7/2000 und 7/99). Wobei man den Entwicklern zumindest eins zugute halten muss: Grafisch werden ihre Programme immer besser. Und sie besitzen auch ein, zwei ungewöhnliche Ideen wie etwa eine Helmperspektive. Aber zu mehr als gehobenem Durchschnitt reicht es einfach nicht.



Ja, aber ... warum?

Um Kosten zu sparen, hat man auf offizielle Lizenzen verzichtet, dafür sind aber alle 17 Rennstrecken der letztjährigen Saison dabei. In einem Action-Modus, der sich aber nicht actionlastig, sondern primitiv – wie auf Schienen – fährt, können Sie diese kurz antesten. Das Simulationsmodell würde bei den meisten Konkurrenten vermutlich nur so gerade eben als vereinfachte Action-Fahrphysik durchgehen. Es ist so simpel, dass sich anspruchsvolle Rennfahrer die Haare raufen werden. Es genügt, kurz vor jeder Kurve abzubremsen, dann gibt man wieder Vollgas und saugt sich irgendwie durch die Kurve hindurch. Nur ganz gelegentlich und ohne Vorankündigung bricht dabei die Hinterachse aus.

Ebenso »speziell« ist die Gegner-KI: Touchieren Sie einen Rivalen, stört den das meist wenig, nur Ihren eigenen Wagen verhaut's garantiert. Oder die Computerfahrer scheren urplötzlich und ohne erkennbaren Grund zur Seite aus. Oder Sie donnern einem anderen ins Heck und brechen sich den Frontflügel, er hingegen wird höchstens noch etwas schneller. Wobei der Verlust diverser Flügel oder Reifenschäden (wie früher) kaum Auswirkungen aufs Fahrverhalten haben. Wohl ermahnt uns die langweilige Boxencrewstimme, die unverändert aus dem Vorgänger übernommen wurde, doch zur Reparatur hereinzukommen, aber dem Geplapper muss man keine Beachtung schenken. Aber die teilweise gute Grafik, etliche schicke Perspektiven und ein akzeptables Geschwindigkeitsgefühl sichern ein Grundniveau. **(uh)**

Das Motortuning ist für jedermann verständlich.

Auf den Randstreifen existieren Gummiablagerungen, Sie selbst können aber kaum Abrieb hinterlassen.

»Etwas ganz »Spezielles«: spezieller Durchschnitt.«



Blitz, Donner und weit und breit kein Regenschirm: Grafisch sehr akzeptabel ist das Warm-up-Wetter.

UDO HOFFMANN

Ich bewundere Lankhor allmählich: Wie sich dieser Rennspielhersteller seit Jahren gegen die Großen behauptet und immer noch unverdrossen das eine Spiel entwickelt, zu dem die Programmierer scheinbar nur in der Lage sind, das hat etwas vom ewigen Kampf des Sisyphos mit seinem Stein. Niemals wird er ihn nach oben auf die Bergspitze bringen, aber dennoch wird er es immer wieder versuchen. Der Stein rollt nicht mehr so tief ins Tal wie einst, aber wird es genügen? Fast bin ich schon so weit, es der Firma zu gönnen. Unverdrossen, gutmütig, verzweifelt: So stell ich mir die Programmierer vor.

»Ich bewundere Lankhor allmählich.«

WERTUNG WARM-UP! GP 2001

▲ PRO
- NETTE GRAFIK
- VIELE SPIEL-MODI

▼ CONTRA
- SCHLECHTE GEGNER-KI
- UNGUTES FAHRGEFÜHL
- KAUM VERBESSERUNGEN

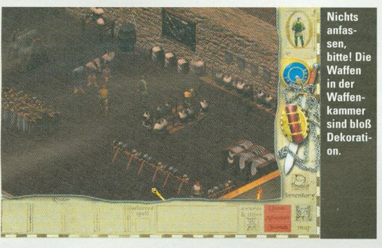
GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	50

PC PLAYER SPIELSPASS **56**

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SIEGE OF AVALON

ENTWICKLER: Digital Tome **VERTRIEB:** Digital Tome **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.digital-tome.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 333, 48 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM



Nichts anfassen, bitte! Die Waffen in der Waffenkammer sind bloß Dekoration.

Ein traditionelles Rollenspiel, und das auch noch umsonst? Wenn das mal kein süßer Traum mit bösem Erwachen ist.

Tatsächlich ist »Siege of Avalon« von der Webseite des Herstellers herunterladbar – allerdings nur in Kapiteln. Der erste von sechs Abschnitten kann noch kostenlos auf den eigenen Rechner geholt werden, doch wer erst einmal von dieser Einleitung angefixt ist, soll für die nachfolgenden fünf Episoden jeweils über 20 Mark plus Internet-Kosten herausrücken.

Sie beginnen das Abenteuer in einer großen Festung, belagert von Ork-ähnlichen Ahoul. In der optisch recht schlichten, isometrisch dargestellten Welt führen Sie überraschend abwechslungsreiche Aufträge aus und kämpfen in Diablo-Manier per Mausklick gegen vielköpfige Monsterhorden. Zur Belohnung gibt es Trainingspunkte, die zur Steigerung der Fähigkeiten eingesetzt werden. Später dürfen Sie auch mit anderen computergesteuerten Charakteren als Gruppe umherziehen. Drei Kapitel waren bei der Drucklegung dieses Artikels bereits erhältlich, der Rest folgt bis April. **(tw)**



Nimm dies, übler Schurke!

WERTUNG
SIEGE OF AVALON
PC PLAYER



SPIELSPASS **53**

THOMAS WERNER

Eins ist klar, bei Digital Tome arbeiten keine reinen Menschenfreunde. Über 100 Mark für alle Kapitel, die Internet-Kosten noch nicht einmal einberechnet, sind eine ganze Menge Moos. Klar werden Rollenspiel-Freunde mit Standleitung viel Freude am ersten, kostenfreien Abschnitt haben, danach will man jedoch wissen wie es weitergeht, und das wird dann ein teurer Spaß. Texte ersetzen die nicht vorhandenen Zwischensequenzen, dennoch kommt Atmosphäre auf. Die optischen Defizite stören anfangs nur wenig. Später werden die Kämpfe öder und die Wegstrecken länger.

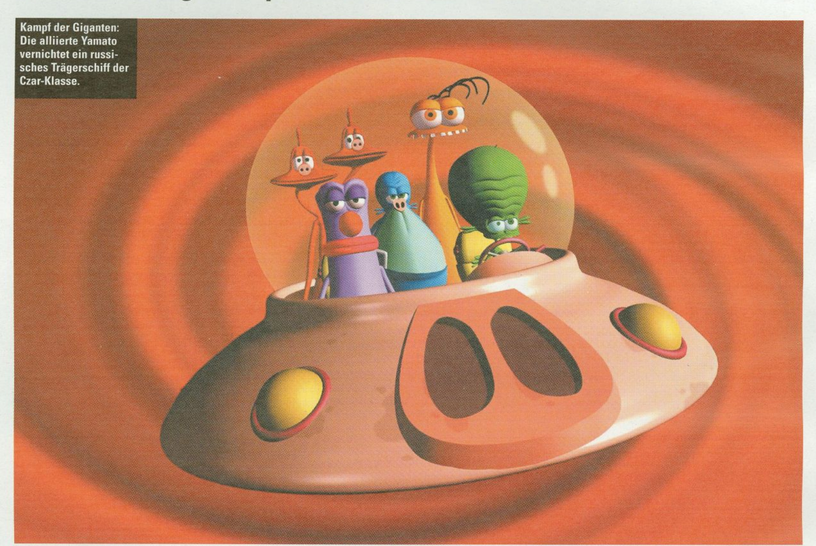
»Ein teurer Spaß.«

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

STUPID INVADERS

ENTWICKLER: Xilam **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.stupidinvaders.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 16 MB RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/350, 64 MB RAM, 3 GByte freier HD-Platz **HARDWARE, OPTIMUM:** Hardware, Optimum: Pentium III/500, 128 MB RAM, 3 GByte freier HD-Platz

Totgesagte leben länger: Jedes Mal, wenn wir das Adventure-Genre endgültig für tot erklären und den Sargdeckel gerade zunageln wollen, regt es sich aufs Neue. Diesmal bringen die französischen Newcomer von Xilam mit viel schwarzem Humor und aufwändigster Optik den Zombie wieder zum Zucken.



Kampf der Giganten: Die alliierte Yamato vernichtet ein russisches Trägerschiff der Czar-Klasse.

FAKTEN

- Versoftung der »Space Goofs«-Cartoon-Serie
- 5 Charaktere
- 3 Spielabschnitte

Kriege, Katastrophen und nichts als Schrott auf allen TV-Kanälen. Aliens müssten schön blöd sein, sich länger auf der Erde aufzuhalten. Aber die sind tatsächlich so bescheuert! Das behauptete zumindest die Cartoon-Serie »Space Goofs«, die hier zu Lande im vergangenen Jahr auf Pro 7 ausgestrahlt wurde.

Darin ging es um die bizarren Erlebnisse einer fünfköpfigen Alien-Truppe, die auf der Erde gestrandet war. Neben ihrem ungewöhnlichen Äußeren verband die bemitleidenswerten Kerle in erster Linie ein gemeinsamer Charakterzug: Kolossale Dummheit, die nur noch durch die hiesigen Eingeborenen übertroffen wurde. Zwischen den vergeblichen Bemühungen, ihren Raumer für den Heimflug flottzumachen, und dem Versuch, sich mit dem Leben auf der Erde zu arrangieren, entwickelte die Serie Folge für Folge unglaubliche Begegnungen der Dritten Art. Mit tabulosem schwarzen Humor und viel Sinn für schlechten Geschmack eroberten die »Weltraum-Dussel« während ihrer kurzen Lebenszeit die Herzen einer treuen Fangemeinde, vor allem in den USA und Frankreich.

Zum Wohle der Wissenschaft

Es scheint, als ob Trickfilme nicht die einzige Kunstform wäre, welche die Leute bei Xilam, ihres Zeichens Schöpfer von Space Goofs, beherrschen. Mit »Stupid Invaders« präsentieren sie uns jetzt deren Weiterentwicklung als klassisches Point&Click-Adventure. Inhaltlich



Produktiv: Hier gewinnen die Paste Brothers den Rohstoff für ihre Zahnpasta.

bildet das Spiel den eigentlichen Abschluss der TV-Reihe, denn zu Beginn bewohnt die fünfköpfige Alien-Truppe zwar immer noch die aus der Serie bekannte leer stehende Luxusvilla, steht jedoch kurz davor, die Reparatur ihres Raumschiffes endlich abzuschließen. Allerhöchste Zeit, denn mittlerweile hat ein gewisser Dr. Sakarine Wind vom Aufenthaltsort der außerirdischen Freunde bekommen. Dieser mehr als suspekte Typ sammelt in seinem unterirdischen Laborkomplex extraterrestrische Lebensformen aller Art, um sie nach diversen, ethisch höchst fragwürdigen Experimenten fachgerecht zu sezieren und in Formaldehyd zu konservieren. Nun hat Sakarin den berüchtigten Kopfgeldjäger Bolok engagiert, der sich auf die Fährte des Quintetts setzt, um die Sammlung des spleenigen Doktors zu komplettieren. Kurz vor der geplanten Abreise erwischt dann auch vier unserer fünf Freunde der eiskalte Gefrierstrahl des zielsicheren Bolok. Verschont bleibt ausgerechnet Bud, der selbst in dieser geistig armen Umgebung als unterbelichtet auffällt. Sie ahnen es: Ihm fällt die Aufgabe zu, seine Kumpels und sich selbst zu retten.



Mehr Spaß mit Feuerwerkskörpern: Buds Kaminreinigungsmethoden sind revolutionär.

Alte Tugenden und neue Sünden

Hat Bud diese erst mal in bester Adventure-Manier aufgetaut und den guten Bolok (fürs Erste) beseitigt, erlebt man die weitere Story nach und nach aus den Blickwinkeln von Buds Schicksalsgenossen. Dabei schreibt das Spiel vor, in wessen Rolle der Spieler den jeweiligen Abschnitt zu bestreiten hat. Wie in den legendären Adventures von LucasArts und Sierra bewegt man seinen Charakter per Maus von Raum zu Raum, wobei dieser teilweise alle paar Schritte aus einem neuen Kamerawinkel dargestellt wird. Stößt man dabei auf irgendetwas Bemerkenswertes, ändert sich der Mauszeiger und ein Klick führt die vorgesehene Handlung aus.
Aufgenommene Gegenstände können entweder im Inventar miteinander kombiniert oder an bestimmten Stellen angewendet werden. Die Interaktionen beschränken sich dabei fast vollständig auf das klassische Schema: finden Sie Gegenstand A in Raum 1 und verwenden Sie ihn an Interaktionsmöglichkeit B in Raum 2. Diese Rätsel sind zumeist erfreulich logisch aufgebaut. Leider bietet Stupid Invaders eine sehr geringe Dichte an Objekten und Eingriffsmöglichkeiten. Meist trifft man nur alle paar Räume auf ein einziges zu überwindendes Hindernis, weshalb viele Aufgaben sehr banal ausfallen. Ein Beispiel sei hier erwähnt: die Spielfigur Candy befindet sich in einem kleinen Raum, dessen alleiniger Ausgang offensichtlich durch das Loch in der Decke führt. Das einzige nutzvoll erscheinende Element ist eine Riesenfliege, Gegenstän- →

UDO HOFFMANN

Bud ist dumm, Stereo paranoid, Candy zickig und Gorgious verfressen. Was hätte man aus diesem Konfliktpotenzial nicht alles machen können. Wenn ich aber von den Videosequenzen absehe, die jedem Walt-Disney-Film zur Ehre gereichen würden, dann bleibt hinter der kunterbunten Aufmachung eine eher blasse Fassade. Schade.

»Bunt und blass.«

Dabei hat sich das schüchterne Mauerblümchen Xilam doch stundenlang mit all der Schminke vollgeknallt, welche die große Schwester »LucasArts« immer so zielsicher verwendet. Aber die inneren Werte wurden dadurch nicht erhöht. Es gibt kaum Gegenstände, die man benutzen oder wenigstens genauer betrachten kann, das ganze Haus ist öd und leer, die Rätseldichte gering. Ein wirkliches Gegengewicht zum allgemeinen Adventure-Niedergang kann Stupid Invaders so nicht werden.




Überraschung: Was wohl passiert, wenn Gorgious den roten Knopf vor sich drückt?

→ de finden sich weder im Inventar noch im Raum selbst. Klickt man also (aus Mangel an Alternativen) die Fliege an, wird ein sehr witziger Dialog gestartet. Dieser setzt sich mit jedem weiteren Klick auf die Fliege fort, bis uns das gute Insekt aus diesem Raum in einen nächsten befördert – voilà, Rätsel gelöst.

Späte Abwechslung

Glücklicherweise werden die Aufgaben im fortgeschrittenen Spiel tendenziell etwas komplexer. Die wirklichen Knacknüsse beschränken aber sich auf einige schwer zu findende Objekte. Nebenbei sorgt eine Handvoll Rätselspiele, die vom Standardmuster abweichen – wie eine Partie »Senso« – für etwas Abwechslung, doch diese Elemente tauchen leider alle erst im letzten Abschnitt des Spiels auf. Erfreulicherweise besitzt jede der fünf verschiedenen Spielfiguren eine individuelle Persönlichkeit. Leider wurde aber auch hier viel Potenzial verschenkt. So sind die Unterschiede zwischen den Charakteren rein kosmetischer Art und äußern sich ausschließlich in den Animationen und Dialogen. Wünschenswert wäre es gewesen, wenn die Figuren sich durch unterschiedliche Fähigkeiten ausgezeichnet hätten, so dass manche Rätsel nur mit dem richtigen Charakter oder je nach Spielfigur unterschiedlich gelöst werden könnten. Dies hätte natürlich bedingt, dass dem Spieler zumindest teilweise eine Wahl des zu steuernden Aliens überlassen worden wäre.



Frohe Weihnachten: Der Nikolaus bedankt sich recht freundlich für unsere Hilfe ...

Auch die Handhabung vermag kaum zu überzeugen. Die Wegfindungsroutine lässt die Helden manchmal an unsichtbaren Hindernissen hängen bleiben und erst nach einem unerklärlichen Umweg zur gewünschten Stelle bugsieren. Zudem dauert der Gang speziell durch schon besuchte Räume öfters nervenaufreibend lange – eine Geduldsprobe, die durch gelegentliche, nicht abbrechbare Animationen noch weiter verschärft wird.

Makaber

Seine Stärken offenbart Stupid Invaders immer dann, wenn man eine Handlung oder einen Dialog initiiert. Nicht nur dass diese meist mit wunderschönen Animationen illustriert wurden, sie schäumen geradezu über vor Originalität. Egal, ob man gerade den stecken gebliebenen Weihnachtsmann nach kurzem Dialog per Rohrreiniger aus dem Kamin ätzt oder den Arien singenden Kugelfisch kurzerhand an den japanischen Koch verfüttert – die Jungs bei Xilam beweisen bei jeder Gelegenheit viel Phantasie und Humor, wenn auch von der schwärzesten Sorte. Um etwas klarzustellen: Stupid Invaders wurde keineswegs für Kinder oder zart besaitete Gemüter entwickelt. Beispielsweise haben Sie im Spiel unzählige Gelegenheiten, Ihre Spielfigur mit ungeschickten Aktionen äußerst unschön über den Jordan zu schicken. Die Todesanimationen gehören zu den aufwändigsten, makabersten aber auch derbsten, die wir bisher in Computerspielen zu Gesicht bekommen haben. Doch wie schon Adventure-Pionier Al Lowe immer sagte: »Save early, save often!«, ansonsten hat man auch beim komischsten Ableben der Spielfigur nichts zu lachen.


Fliegenplage? Irrtum, dieses süße Fluginsekt dient Candy als Lufttaxi.

Film-Tricks

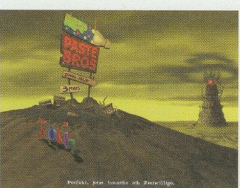
Technisch lassen die stupiden Invasoren wenig Raum zur Kritik. Das ganze Spiel überzeugt mit unzähligen hübsch gerenderten Räumlichkeiten, in die sich die genial animierten Spielfiguren nahtlos einfügen. Die Grafik passt sich dabei perfekt der herrlichen Schrillheit und dem abgedrehten Humor der Story an. Xilam ist es zudem gelungen, den 2D-Zeichenstil der Trickfilmvorlage verlustfrei um eine dritte Dimension zu erweitern. Auch bei den Zwischensequenzen wurde nirgendwo gespart, sie sind allesamt von befriedigender Länge und begeisternder Qualität. Den absoluten Höhepunkt jedoch bilden, wie schon

HORTE DER DUMMHEIT

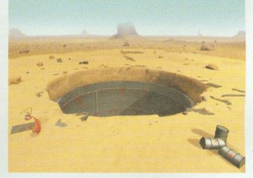
In Stupid Invaders besuchen Sie einige Flecken der Erde, die Sie bestimmt noch nie bereist haben. Hier ein kurzer Reiseführer:



In dieser geräumigen, wenn auch heruntergekommenen Villa inmitten einer Großstadt haben sich die Stupid Invaders nach ihrer Bruchlandung eingenistet.

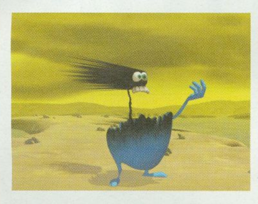


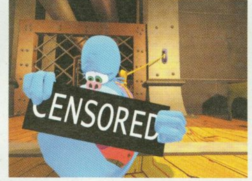
Die gigantische Zahnpastafabrik der »Paste Brothers« gilt nicht zu Unrecht als achtes Weltwunder. Wie darin aus Kuhdung Zahnpasta hergestellt wird, ist ein gut gehütetes Geheimnis.

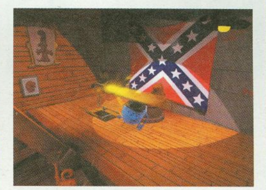

Gleich neben Area 41 liegt Base 53, Dr. Sakarin's unterirdisches Gruselkabinett. Hier brütet er an seinen Plänen zur Weltherrschaft und gebietet über eine Armee von geklonten Assistenten.

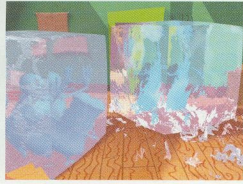
ALIEN-STERBEN

An frühe Sierra-Adventures fühlt man sich hinsichtlich der zahllosen Möglichkeiten erinnert, seine eigene Spielfigur ins Gras beißen zu lassen. Hier eine kleine Auswahl:

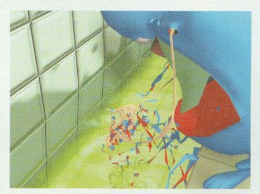












erwähnt, die Animationen der einzelnen Figuren. Jede einzelne Bewegung mit Ausnahme des Gehens, Sprechens und Wartens erhielt eine eigene, knuddlige Animation verpasst. Dies verleiht dem Spiel vollends Trickfilmatmosphäre. Sogar klangtechnisch weiß Stupid Invaders mit einer stets passenden sowie abwechslungsreichen Musikkulisse zu glänzen. Und auch die Soundeffekte lassen, von gelegentlichen Aussetzern abgesehen, kaum Wünsche übrig. Makellos ist ebenfalls die Übersetzung, die verloren gegangene französische Wortspiele durchgehend mit passenden deutschen ersetzt. Für annehmbare Ladezeiten ist allerdings eine Vollinstallation vonnöten, die fast drei Gigabyte Festplattenspeicher kostet, dafür aber auch das lästige CD-Wechseln erspart.

Wiederbelebungsversuch

Ob es Xilam mit Stupid Invaders allerdings gelingt, dem dahinsiechenden Genre längerfristig Leben einzuhauchen, ist zu bezweifeln. Damit befinden sich die Franzosen aber in bester Gesellschaft, schließlich vermochte dieses Kunststück nicht mal Adventure-Primus LucasArts zu vollbringen. Wenn das Spiel nur etwas mehr Interaktionsmöglichkeiten besäße und die Probleme mit der Steuerung noch behoben worden wären, hätte den stupiden Invasoren eine allgemeine Empfehlung geblüht. So aber werden gerade Adventure-Veteranen, aber auch Genre-Neulinge Stupid Invaders schon bald enttäuscht in die Ecke stellen. Wer sich hingegen zwischen diesen beiden Extremen befindet, könnte am vorliegenden Abenteuer durchaus seinen Spaß haben, vorausgesetzt man bringt etwas Geduld und mehr Frustresistenz mit. Nur Fans abgedrehter französischer Comics und schwarzhumoriger Cartoons kann man Stupid Invaders daher uneingeschränkt empfehlen. **(luc)**



Knifflig: Dieses kleine Labyrinth ist eines der wenigen anspruchsvolleren Rätsel.

LUC MARTIN

Kaum etwas nervt mich bei einem Spieletest so sehr wie vergeudetes Potenzial. Stupid Invaders ist ein Paradebeispiel dafür. Mit seinem grafischen und erzählerischen Talent hätte Xilam daraus lieber einen abendfüllenden Space-Goofs-Trickfilm gebastelt. Oder aber sie hätten daraus ein richtiges Adventure machen können. Und das besteht halt eben einfach aus mehr als diese dämlichen Invasoren uns hier zu bieten haben. Statt dessen hätte man den reichen Hintergrund der Serie auch ins Gameplay einfliessen lassen müssen statt nur in Story, Grafik und Dialoge. Für einen Trickfilm zu langatmig, für ein Adventure zu seicht, sind diese Stupid Invaders jedenfalls weder Fisch noch Vogel sondern vielmehr kleine bunte Aliens, die nirgends so recht reinpassen wollen. Trotzdem: wer wie ich auch in Spielen auf tiefschwarzen Humor steht, kommt hier allemal auf seine Kosten.

»Abendfüllender Trickfilm.«

WERTUNG STUPID INVADERS

▲ PRO
- TIEFSCHWARZER HUMOR
- GENIALE ANIMATIONEN
- KLASSE SOUND

▼ CONTRA
- ZU WENIG INTERAKTIVITÄT
- BANALE RÄTSEL

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	30
STEUERUNG:	40
MULTIPLAYER:	70



Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

HOSTILE WATERS

ENTWICKLER: Rage Software **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.rage.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Herumkommandieren allein reicht Ihnen nicht? Dann schlüpfen Sie doch in »Hostile Waters« mal selbst in die Rolle Ihrer Truppen.



Leicht war es nicht: Unter Einsatz aller Ressourcen zerstören Sie eine feindliche Kommunikationsstation. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Widerstand ist zwecklos: Ihre Mitarbeiterin Frau Borden assimiliert die von Ihnen besiegten Gegner.

Umweltverschmutzung, Krieg und Zerstörung. Keine schönen Aussichten für die Zukunft. Und obwohl in der Welt von »Hostile Waters« alle düsteren Prognosen Wirklichkeit wurden, machen sagenhafte technische Errungenschaften das Leben einfacher und die Kämpfe zwischen verfeindeten Ländern geradezu revolutionär.

In den Kriegen der Zukunft geht es nicht mehr um Rohstoffe oder Ländereien, Wissen führt zur Macht. Deshalb versucht jede der verfeindeten Parteien, an die Technologien der Gegner heran zu kommen. Sie bilden da keine Ausnahme. Mit Hilfe eines gigantischen Kampfschiffes lauern Sie den Bewohnern feindlicher Inseln auf und bereichern sich an deren jüngsten Forschungen und technischen Errungenschaften.

Assimilier' mich

Für heutige Recycling-Technologien haben die Bewohner im Jahr 2032 nur ein müdes Lächeln übrig. In der Zukunft werden Gerätschaften Molekül für Molekül auseinander genommen. Das Wegbeamen bringt Ihnen zum Teil Energie ein, andererseits »verstehen« Sie auch die Funktionsweise der Gerätschaften, so dass Sie diese fortan problemlos selbst herstellen können.

Zu Beginn jeder Mission gibt es eine kleine Zwischensequenz, die Sie auf Ihren Auftrag vorbereitet und auch die Geschichte vorantreibt. Anschließend finden Sie sich auf einer taktischen 3D-Karte wieder. Anfangs ist Ihr Schiff recht mager ausgestattet. Sie besitzen lediglich einen Transporthubschrauber und ein Fahrzeug, das in der Lage ist, Materie in reine Energie umzuwandeln. Nachdem Sie es mit Ihrem Hubschrauber auf einer Insel abgesetzt haben, dematerialisieren Sie damit am besten so ziemlich jedes schrottige Maschinenteil.

Möge der Saft mit euch sein

Nach jedem Beamvorgang steigt Ihr Energiekonto. Haben Sie genügend Saft vorrätig, dürfen Sie jedes Ihnen bekante Fahrzeug herstellen. Aber momentan stehen Ihnen eben nur diese zwei Gerätschaften zur Verfügung. Das muss natürlich anders werden. Nach einem kleinen Rundflug über die Insel entdecken Sie einen abgestürzten Kampfhubschrauber. Prompt fahren Sie Ihren Enterhaken aus und transportieren das Wrack auf Ihr Schiff. Dort wird das Fluggerät nicht einfach nur in Energie verwandelt, sondern auch auf seine Struktur gescannt. Damit sind Sie in der Lage, den Helikopter beliebig oft herzustellen.

> **»Möge der Saft mit euch sein.«**

Ein konventionelles Echtzeit-Strategiespiel ist Hostile Waters nicht. Hauptort Ihrer taktischen Entscheidungen ist eine isometrische Karte, die das bereits entdeckte Terrain zeigt. Dort dürfen Sie Ihre Truppen zum gewünschten Ort bringen und in Ruhe die Lage überblicken,

FAKTEN

- Etwa ein Dutzend Level plus Bonuswelten
- Rundenbasierte Planung der Angriffe und Echtzeit Kampf
- Einheiten jederzeit selbst steuerbar
- Tag- und Nachtwechsel


In Ihrem Carrier stellen Sie Fahrzeuge her, die Ihr Transporthubschrauber zum Festland fliegt.

Je nachdem wie viel Energie Sie haben, statten Sie Ihre fabrikneuen Gefährte mit unterschiedlichen Extras aus.


Kurz vor dem Angriff: Die Produktion dieser Fabrik muss durch Ihren Angriff zum Stillstand kommen.

Nacht und Nebel sind für Ihre Kampftruppen kein Problem.

denn die Zeit vergeht in diesem Modus nicht. Schalten Sie zur 3D-Ansicht, sehen Sie das Geschehen übrigens nur aus der Sicht einer gewählten Einheit, zum Beispiel wie sich Hubschrauber und Panzer auf den Weg machen. Befehle geben können Sie hier zwar nicht, wenn Ihnen das Zuschauen jedoch zu langweilig wird, dürfen Sie dafür selbst die Steuerung einer Gerätschaft übernehmen. Besonders komplex sind Fahr- und Flugmanöver indes nicht, sie gleichen denen eines einfach gestrickten Actionspiels.

Die Missionen hingegen sind ziemlich abwechslungsreich. Storymäßig beschränken Sie sich zwar nur auf die Zerstörung feindlicher Basen und die Eroberung ihrer Technologien, aber um das zu erreichen, ist es mit bloßer Truppenproduktion allein nicht getan. Ein Beispiel: In einer Mission müssen Sie unbedingt eine feindliche Sendeanlage zerstören. Die Feuerkraft Ihrer Helikopter reicht dafür aber nicht aus. So suchen Sie mit Ihrem Hubschrauber die Insel nach einem Laster ab, der laut Missionsbriefing Sprengstoff geladen haben soll. Diesen laden Sie einfach neben der riesigen Sendeschüssel ab – ein kurzer Schuss genügt und nach einem kleinen Feuerwerk ist der Auftrag erledigt.

Optisch erinnert Hostile Waters an das etwas betagte Actionspiel »Incoming«, welches ebenfalls von Rage Software stammt. Wie dort besteht die Spielwelt aus hügeligen 3D-Landschaften mit etwas klötzchenhaft wirkenden Gebäuden. Die Zwischensequenzen kommen zwar von der gleichen Engine, erfreuen sich aber weitaus besserer Qualität. Schön sind auch die Explosionen im Spiel mit den zahlreichen Lichteffekten. Um so ein brillantes Computerfeuerwerk zu sehen, kommt man im Spiel oft in Versuchung, wirklich jede Gartenhütte unter Beschuss zu nehmen. **(dk)**

Waffenfabriken wie diese hier sind für Sie begehrte Ziele.

DAMIAN KNAUS

Manche hassen sie, andere wiederum lieben sie heiß und innig – die 3D-Strategiespiele. Die Grafik bietet einerseits neue Möglichkeiten, andererseits aber leiden fast alle Programme dieser Sorte an umständlicher Steuerung oder schlechter Kameraführung. Hostile Waters macht da keine Ausnahme. Schlüpfen Sie in die Haut Ihrer Truppen, sehen Sie nicht auf Anhieb alle Gegner. Dazu müssen Sie schon auf die isometrische Karte, um halbwegs den Überblick zu behalten. Die Steuerung der Einheiten ist ebenfalls ein umständliches Unterfangen. Schon nach kurzer Zeit überlassen Sie deshalb dem Computer die Arbeit. Trotzdem bietet das Programm ein ansehnliches Maß an interessanten Spielelementen, die Sie zumindest für eine Weile an den Computer fesseln werden.

»Ansehnliches Maß an interessanten Spielelementen.«

WERTUNG HOSTILE WATERS

▲ **PRO**
- ZUM TEIL ORIGINELLE MISSIONEN
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY

▼ **CONTRA**
- UMSTÄNDLICHE HANDBUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	50
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

MOHO

ENTWICKLER: Lost Toys **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** bis 2 (an einem PC) **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Brot und Spiele! Getreu diesem römischen Motto erkämpfen Sie sich als Gladiator Ihre Freiheit.


Ja, Angel, gib ihnen eins auf die Mütze! Diesen Hügel muss Ihre Spielfigur verteidigen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 5 Spielcharaktere
- 10 Gefängniswelten plus Bonuswelt
- 7 Spielarten plus zwei Bonus-Varianten
- Witzige Grundidee
- Farbenfrohe Grafik

Verbrecher landen in der Zukunft auf dem Gefängnisplaneten Alpha 9. Dort können sie sich ihre Freiheit erkämpfen, indem sie als Gladiatoren antreten.

Kleines Manko dabei: Sie müssen sich ihre Beine abnehmen lassen, stattdessen bewegen Sie sich fortan auf einer Art energetischer Kugel fort. Das erhöht die Wendigkeit, außerdem werden die Kämpen dadurch schneller.

»Appetithäppchen für zwischendurch.«

Ehre und Stärke

Anders als Freund Maximus aus dem Kino-Kracher »Gladiator« müssen Sie hier nicht grundsätzlich alles niederknüppeln, was Ihnen in den Weg kommt. Da gibt es Wettrennen (bei denen allerdings schon mal gerempelt wird), eine Spielart, in der Sie Kugeln vor einen Mast werfen müssen oder Sie sammeln Marken auf. Bei den anderen Wettkämpfen geht es um einiges härter zur Sache, etwa wenn Sie einen Punkt vor Ablauf eines Zeitlimits erreichen sollen – verfolgt von bösartigen Wächtern. In »King of the Hill« verteidigen Sie Ihr Krönchen auf einem Hügel, in »Last Man Rolling« gewinnt der, der am Schluss noch steht. Geruhsamer wird es im Bonus-Level – da spielen Sie Golf.

Herumliegende Knüppel lassen sich aufnehmen, spezielle Felder erneuern beispielsweise Ihre Lebensenergie und mit bestimmten Tastenkombinationen lösen Sie besonders schlagkräftige Angriffe aus. Einen Blick sollten Sie außerdem in herumliegende Kisten werfen, denn dort verstecken sich oft Waffen. Die Umgebung verändert sich zum Teil: Explosionen werfen Wellen durch den Boden, die sich dann geschickt taktisch nutzen lassen, manche Level versinken im Wasser, was die Fortbewegung erschwert. Die Grafik ermöglicht auch ansonsten schöne Lichteffekte, die Spielflächen geraten aber fast durchweg räumlich begrenzt.

Das allgemeine Spielprinzip verspricht Kurzweil – sehr lange am Stück werden Sie »MoHo« aber nicht über Ihren PC flimmern lassen, denn einige kleine Mankos nerven kolossal. Etwa die teils unpräzise Steuerung, die ziemlich gewöhnungsbedürftig ist, oder das des öfteren unausgewogene Level-Design. Als Appetithäppchen zwischendurch erfüllt es aber absolut seinen Zweck. **(mash)**


Dank Bodenverformung spielen Sie hier – Golf.


Auch kleine Wettrennen absolviert Ihr kugeliger Gefährte.


Ganz schön gemein – so viele auf einen!

MARTIN SCHNELLE

Eine lustige, nette Idee, diese Gladiatorenkämpfe. Blöd ist hingegen, dass Sie sich nicht wehren können, solange Sie getroffen werden; bei einem oder zwei Gegnern lässt es sich ja noch geschickt manövrieren, aber bei mehr Kontrahenten nimmt der Schwierigkeitsgrad überproportional zu. Dafür warten witzige Level-Aufgaben auf Sie, etwa King of the Hill oder das Golfspiel in der Bonuswelt.
Leider fallen die Spielareale sehr klein aus, was auch durch die bunte Grafik mit ihren im Genre einzigartigen Welleneffekten nicht wettgemacht wird. Unter dem Strich bleibt ein kleines, aber munteres Vergnügen für zwischendurch.

»Munteres Vergnügen«

WERTUNG MOHO

PRO
- WITZIGE GRUNDIDEE
- VIELE LEVEL

CONTRA
- UNFAIRE STELLEN
- LEVEL SEHR KLEIN

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	40
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **68**

Strategiespiel für Profis

COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD

ENTWICKLER: Boku Strategy Games **VERTRIEB:** Shrapnel Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Netzwerk, Internet, E-Mail, Hotseat) **INTERNET:** www.shrapnelgames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/333, 64 MByte RAM



Der Bewegungsradius einer Einheit wird auf der Karte markiert.

Die Hexfelder in der Mitte stellen ein dichtes Waldgebiet dar – oder doch nur ein Feld mit Kohlköpfen?

Rundenbasierte Spiele gehören zu einer aussterbenden Art. Und wenn man sich Titel wie »Combat Command 2« anschaut, dann weiß man auch warum.

In 20 Szenarien treten Sie gegen einen harten Computergegner oder einen realen Mitspieler an, wobei die Partien auch via E-Mail und abwechselnd an einem Rechner (Hotseat) ausgetragen werden können. Rundenweise absolvieren Sie diese Schlachten des Zweiten Weltkriegs, angesiedelt an der Westfront und im Mittelmeer-Raum. Von Kreta geht es zur Ardennenoffensive, ohne dass die Gefechte durch eine Kampagne zusammengehalten werden. Auf einer sehr schlichten Hexfeld-Karte sind phasenweise Angriffe zu führen und Truppen zu verlegen. Der Nachschub spielt ebenso eine Rolle wie Fallschirmspringer-Einsätze oder amphibische Landungen. Trotz des durch Tabellen und Statistiken betonten Pseudo-Realismus hat dieses Programm den Charme eines Buchhaltungs-Programms. Tja, auch Generäle sind wohl letztlich Schreibtischtäter. **(tw)**



THOMAS WERNER

Hex, hex? Sicher nicht hier, denn dieses Strategiespiel besitzt nicht einen magischen Moment, in dem so etwas wie Spielspaß zu spüren wäre. Dass rundenbasierte Titel mit Hexfeld-Karten auch Esprit verströmen können, hat die Konkurrenz mit der »Panzer General«-Reihe deutlich vorexerziert. Combat Command 2 wirkt wie ein Relikt aus der Frühzeit und dürfte höchstens eingefleischte Brettspiel-Puristen dank der vorherrschenden gestalterischen Kargheit gefallen. All der angebliche Realismus in Ehren, aber Spiele dieser Machart zeugen nicht von Authentizität, sondern nur von schlechten Programmierern. Bemerkenswert sind immerhin die Mehrspieler-Modi mitsamt Hotseat- und E-Mail-Option.

»Ein Relikt aus der Frühzeit.«





Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

HUGO: DAS GEHEIMNIS DES KIKURIANISCHEN SONNENSTEINS

ENTWICKLER: ITE Media **VERTRIEB:** NBG Multimedia **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.nbg-online.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte


Hugo macht nun dreidimensional den Computerbildschirm unsicher.

Bestimmt haben Sie sich schon gefragt, woher der TV-Computerkobold Hugo eigentlich stammt: Seine ursprüngliche Heimat ist eine kleine Insel im Pazifik.

Dort vergnügt sich, sehr zum Leidwesen eines krokodilartigen Volkes, die Verwandtschaft des kleinen Kobolds. Den Kroko-Jungs sind die Partys der Wichtelmänner jedoch ein Dorn im Auge und so versuchen sie einen Vulkanausbruch zu verursachen, damit der Haufen endgültig den Löffel abgibt. Hugo höchstpersönlich bricht zur Insel auf und kämpft sich erstmals durch 3D-Welten. Sie hüpfen durch Urwälder, Sümpfe und Höhlen und bekämpfen die wenigen Feinde in bester Indiana-Jones-Manier mit einer Peitsche. Wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind wie bei allen Hugo-Spielen Kinder am besten bedient. **(dk)**



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

HUGO 8: DSCHUNGELINSEL 2

ENTWICKLER: ITE Media **VERTRIEB:** NBG Multimedia **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.nbg-online.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM


Hugo hat es in seinem neuesten Abenteuer unter anderem mit riesigen Affen zu tun. (640x480)

In Hugos aktuellen Abenteuern finden sich gleich sechs neue Minispiele.

Von der Steuerung her ist alles beim Alten geblieben. In einer animierten Umgebung müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt mit den Nummerntasten entscheiden, welchen Weg der Zeichentrickkobold bei seinen Erkundungstouren auf dem Rücken eines Straußes oder in den Loren einer Bergwerksmine einschlagen soll. Um die grauen Zellen der jüngeren Spieler etwas anzustrengen, gibt es noch ein Mahjongg-Spiel und die so genannte Käferschlacht, bei der Sie sich eine Reihenfolge von verschiedenen Figuren merken müssen. Kinder im Vorschulalter – aber auch nur die – werden an den sehr einfachen Spielchen für kurze Zeit Spaß haben. **(dk)**



Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

ENTWICKLER: Blade Interactive **VERTRIEB:** Codemasters **TESTVERSION:** Betaversion vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet, Hotseat) **INTERNET:** www.codemasters.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 166, 32 MByte RAM, 8 MB 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 32 MB 3D-Karte


Wohin rollen sie denn, die Kugeln?

Seien Sie mal ehrlich: Kennen Sie jemanden der Snooker spielt?

Klar, an Poolbillard hat sich jeder schon einmal versucht, oder wurde – wie im Falle des Autors dieser Zeilen - von einer einsamen Schönheit in einem verrauchten Lokal zu einer Partie verführt. Snooker wird jedoch trotz der ansehnlichen Simulation »World Championship Snooker« nach wie vor ein Schattendasein führen. Dabei bietet dieser Titel Snooker-Fans eine ganze Menge: Dank eines leicht verständlichen Zielsystems erkennen Sie auf einen Blick, wohin die Zielkugel als auch die weiße Kugel rollen werden. Rund 20 reale Profis stehen digital als Gegner zur Verfügung und peppen den interessanten Meisterschafts-Modus zusätzlich auf. Ein Kommentator sorgt für Wettkampfatmosphäre, auch wenn die Umgebungsgrafik eher schlicht wirkt. Zu den sechs andeutungsweise nachgebauten englischen Schauplätzen gehören die Tempel des Snookers, speziell das »Crucible« in Sheffield dürfte Herzen höher schlagen lassen. Die eingängige Bedienung erfolgt weitgehend mit der Maus. **(tw)**


Dieser Herr ist nicht der Torwart, sondern Ihr Gegner.

WERTUNG – SPIELSPASS
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
71
PC PLAYER

THOMAS WERNER

Eine gediegene Leistung, die Codemasters da vorlegt. Die Physik stimmt, die Kugeln rollen im Prinzip so wie sie sollen, und die Ziel-Hilfe kommt besonders weniger talentierten Kugelstoßern zugute. Ihnen werden auch die kleinen Einführungs-Lektionen entgegenkommen, obwohl das Tutoral weit von einer regelrechten Einführung in Snooker entfernt ist. Die Computergegner sind durchaus brauchbar, zumal ihnen selbst auch der ein oder andere menschliche Schnitzer unterläuft. Dennoch reicht dieses Programm weder optisch noch von den Möglichkeiten her an »Virtual Pool 3« heran, bei dem Sie sich zudem neben Snooker noch mit etlichen anderen Billard-Versionen beschäftigen können. Eingefleischte Snooker-Fans dürfen sich immerhin am Meisterschafts-Modus erfreuen und werden besonders gerne gegen menschliche Gegner antreten.

»Eine gediegene Leistung.«

WIR TRENNEN DIE SPREU VOM WEIZEN!

PC PLAYER

- Knallharte Tests
- Zwei fetzige CDs
- Brandheisse Exklusiv-Berichte

3 HEFTE FÜR NUR 15 MARK



SPAREN SIE MEHR ALS 49%

HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

- *Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten*
- *Jede Ausgabe kommt frei Haus*
- *15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis*

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per **Telefon 089-209 591 38**, **Fax 089-200 281 22** oder **E-Mail future@csj.de** bestellen.

Ja, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,80 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

Datum, 1.Unterschrift ____________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: ____________________

CPP13

PC PLAYER *Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent*

www.pcplayer.de

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

THEME PARK MANAGER

ENTWICKLER: Bullfrog Productions **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.bullfrog.co.uk **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Sportspiele erfahren von EA ja schon seit geraumer Zeit regelmäßige Updates. Nach gut einem Jahr erhielt auch Bullfrogs Vergnügungspark-Simulation »Theme Park World« einen kleinen Feinschliff.

Das Jungvolk ist schon mit kleineren Karussells zu begeistern.

Hereinspaziert: Die frostigen Temperaturen in der Eiswelt Polarkreis sollten die Gäste nicht davon abhalten, ihr sauer verdientes Geld in Karussells und Schießbuden zu verprassen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Kinder toben im Karussell während ältere Semester ihr hart verdientes Geld an Pommes- und Schießbuden verschleudern. Jeder weiß, dass er gnadenlos abgezockt wird, trotzdem sind alle glücklich. Was für die einen ein netter Zeitvertreib ist, entpuppt sich für Sie als knallharter Alltag.

Seit kurzem nämlich hat ein bald scheidender Vergnügungsparkmanager Ihre Wenigkeit unter seine Fittiche genommen. Der gut betuchte Geschäftsmann sucht seit einiger Zeit einen Nachfolger, doch bevor Sie in seine Fußstapfen treten dürfen, müssen Sie erst einmal Ihre Managerfähigkeiten unter Beweis stellen. Denn Ihre neuen Kollegen möchten ebenso Karriere machen und warten nur darauf, Sie vor Ihrem Chef schlecht zu machen, wenn bei Ihnen anfangs nicht alles sofort klappt.

Drei Länder im Vergnügungsrausch

Eine Karte in Form einer Halbkugel zeigt Ihnen Ihr zukünftiges Vergnügungsreich. Zugänglich ist vorerst nur das »Land der Erfindungen«: Grüne Flächen und ein angenehmes Klima lassen nicht gleich Heimweh aufkommen. Später wird es im so genannten »Polarkreis« frostiger. Wenn Sie auch dort eine gute Figur abgeben, wärmen Sie sich im Wüstengebiet »1001 Nacht « wieder ein wenig auf. Die zwei neuen Welten sind auch die einzige optische Neuerung zum rund ein Jahr alten Vorgänger »Theme Park World«. Engine und Grafikstil blieben erhalten. Auch die Besucher sind wie schon zuvor keine echten Polygonmodelle, sondern bestehen lediglich aus Bitmap-Animationen. Dafür gibt es zahlreiche neue Attraktionen. Jede der Welten bietet individuelle Fahrgeschäfte und Buden an, die sich zwar im Nutzen gleichen, dafür aber im Aussehen an die jeweilige Klimazone angepasst sind. So erinnert im frostigen Polarkreis die Achterbahn an eine Rodelpiste und im heißen 1001-Nacht-Szenario ist das Loopingkarussell eben einem fliegenden Teppich nachempfunden.

Zunächst machen Sie sich in der erst genannten Welt ans Werk. Ein paar Attraktionen sowie ein geringes Startkapital stehen schon bereit, und so sind die ersten Karussells und Fressbuden schnell gebaut. Wenig später machen erste Gäste den neuen Park unsicher, doch die Besuchermengen gleichen immer noch denen von Euro-Disneyland. Jetzt sollten Sie Forscher einstellen. Die klugen Köpfe überlegen sich auf Ihren Wunsch hin neue Attraktionen oder verbessern die alten Klapperkisten noch mit dem einen oder anderen Extra. Auch Ihr Chef hat eine Kleinigkeit auf dem Herzen, denn bei jeder neuen Welt gibt es geologische Begebenheiten, die das Aufbauvergnügen erheblich stören. →



Eine Achterbahn ist natürlich ein ganz besonderer Publikumsmagnet, der aber auch hohe Kosten verursacht.

»Ihre neuen Kollegen warten nur darauf, Sie vor Ihrem Chef schlecht zu machen.«

FAKTEN

- 3 verschiedene Welten mit eigenen Grafiksets
- 10 Aufgaben pro Welt
- Management mehrerer Parks gleichzeitig
- Fortbildung von Mitarbeitern möglich
- Kaum Unterschiede zum Vorgänger »Theme Park World«

Theme Park Manager

SO SPIELT SICH THEME PARK MANAGER

Ihre Konkurrenz schläft nicht: Zeigen Sie Ihrem Boss, dass Sie zu Höherem berufen sind und machen Sie aus Ihrer Schaubudensammlung einen lukrativen Publikumsmagneten. Hereinspaziert zu unserer sensationellen Vorführung!



Die Attraktionen, die Ihnen zu Beginn des Spiels vorgegeben wurden, sind schnell gebaut und nach kurzer Zeit machen schon die ersten Besucher Schaubuden und Karussells unsicher.



Um Ihren Park in Schuss zu halten, benötigen Sie Personal. Stellen Sie baldmöglichst Putzleute, Gärtner und wie hier Mechaniker ein. So verhindern Sie, dass Ihre Attraktionen zu gefährlichen Killermaschinen mutieren.



Der große Besucheransturm bleibt noch aus. Sie benötigen mehr Fahrgelegenheiten und Schießbuden. Im Forschungsmenü geben Sie neue Projekte in Auftrag.



Die Forscherei dauert natürlich ein Weilchen. Suchen Sie bis dahin am besten den Park nach Abfall oder defekten Buden ab. Vielleicht erhöhen Sie auch mal Eintritts- und Lebensmittelpreise.



Jetzt sollten Sie sich vielleicht mal an eine Aufgabe wagen, um an die begehrten goldenen Eintrittskarten zu kommen. Im entsprechenden Menüpunkt suchen Sie sich einen geeigneten Auftrag.



Der Ernst des Lebens hat nun angefangen. Behalten Sie die für die Aufgabe wichtigen Gebäude genau im Auge und schicken Sie eventuell Ihr Personal an den richtigen Ort.



Aufgabe erfüllt! Sie erhalten eine goldene Eintrittskarte. Noch ein paar davon und Sie dürfen sich in eine neue Welt wagen.



Nach einer weiteren Aufgabe steht Ihnen nun die Eiswelt Polarkreis offen. Neuer Park – neues Glück. Aber Vorsicht: Die dort gestellten Aufgaben sind einen Tick schwieriger als zuvor.

→ Mal ist ein See im Weg oder ein großer Sumpf muss trockengelegt werden. Lassen Sie einfach Ihre Wissenschaftler eine passende Möglichkeit ausdenken. Danach bilden Sie entsprechende Mitarbeiter wie Gärtner oder Mechaniker in den neu erforschten Technologien aus, und nach kurzer Zeit erschließen Ihre Untergebenen das neue Gebiet vollautomatisch.

Bewährungsprobe

Der Park wächst, die Besucher strömen regelrecht herein und die Kassen klingeln. Hört sich gut an, doch Ihren Vorgesetzten ist das noch nicht gut genug. Läuft Ihr Unternehmen zufrieden stellend, bieten Ihnen Ihre zahlreichen Neider verschiedene Aufträge an: So müssen Sie beispielsweise innerhalb eines Monats mindestens 30 Getränke verkaufen oder dafür sorgen, dass längere Zeit mindestens 40 Besucher täglich den Park aufsuchen. Ein anderes mal reicht es, den Sicherheitsstandard einer Attraktion auf einen bestimmten Level zu halten. Ob Sie die Aufträge annehmen oder nicht, ist Ihnen freigestellt. Wenn Sie jedoch kneifen, ist ein Weiterkommen im Spiel nicht möglich. Schaffen Sie eine Aufgabe, gibt es neben einer kleinen Geldprämie auch die wichtigen goldenen Eintrittskarten. Mit diesen Bonusgegenständen schalten Sie brachliegende Attraktionen frei oder erkaufen sich den Zugang zu neuen Gebieten.



Ein Ballonladen kostet nicht viel und viele jüngere Besucher hinterlassen dort gerne ihr Taschengeld.

Dank der vielfältigen Möglichkeiten im Spiel, lassen sich die meisten Aufgaben mit nur wenig Geschick meistern. Bei den Getränken beispielsweise reduzieren Sie einfach den Preis, erhöhen die Menge pro ausgeschenkten Becher und fügen in der benachbarten Pommesbude den Fritten einfach etwas mehr Salz hinzu. Der Schwierigkeitsgrad ist bei den späteren Missionen natürlich höher angesetzt. Wenn Ihr Park nämlich eine gewisse Größe erreicht hat, müs- →



Obwohl es in der Wüstenwelt viel wärmer ist, sind die Besucher nicht unbedingt durstiger.

Entertainer wie diese halten die Besucher bei Laune.



In der höchsten Zoomstufe überblicken Sie mehrere Attraktionen gleichzeitig.

THOMAS WERNER

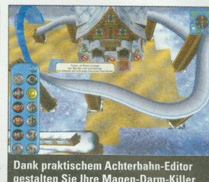
Also nee, Electronic Arts, langsam wird's peinlich! Nicht nur dass die Sportspiele alljährlich mit immer minimaleren Veränderungen auf den Markt geworfen werden, nun treibt Ihr das gleiche Spielchen sogar mit den einst innovativen Bullfrog-Titeln. Aktive Leichenfledderei zur Umsatzsteigerung? Als Katholik bin ich mir nicht sicher, ob das nicht mit Fegefeuer geahndet wird. Mit Fortsetzungen umsatzbewährter Titel auf Sicherheit zu setzen ist ja in der Computerspiele-Branche inzwischen üblich geworden, doch beim Theme Park Manager seid Ihr für meinen Geschmack nun doch eine Spur zu dreist vorgegangen. Einige konzeptionelle Macken des Vorgängers wurden andeutungsweise ausgebügelt, ein paar neue Szenarien spendiert, kurz: Ihr verkauft da etwas als Vollpreis-Titel, was andere Hersteller allenfalls als Missions-CD, oder vielleicht noch zum halben Preis anbieten würden. Schade, denn eigentlich ist der Theme Park Manager dank hohem Drolligkeitsfaktor und interessanter Aufgaben ein durchaus spaßiges Spiel. Wer noch kein Theme Park World sein Eigen nennt, sollte sich von meinen Tiraden nicht abschrecken lassen. Allen anderen empfehle ich, lieber bis zur Veröffentlichung als Budget-Spiel zu warten.

»Langsam wird's peinlich.«

Theme Park Manager

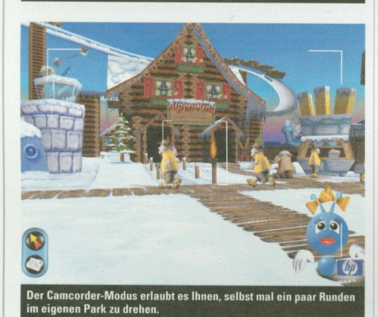


Beschädigte Attraktionen werden von Ihren Mechanikern kurzfristig aus dem Verkehr gezogen. Nach einer kurzen Zwangspause stehen diese Fahrgeschäfte dann wieder zur Verfügung.



Dank praktischem Achterbahn-Editor gestalten Sie Ihre Magen-Darm-Killer nach eigenem Geschmack.

Da kommt Atmoshäre auf: Die Attraktionen der Wüstenwelt 1001 Nacht sind der orientalischen Umgebung angepasst.



Der Camcorder-Modus erlaubt es Ihnen, selbst mal ein paar Runden im eigenen Park zu drehen.

→ sen Sie öfter mit technischen Ausfällen, streikenden Mitarbeitern oder randalierenden Besuchern rechnen. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, überlegen Sie sich zunächst, ob Sie den Anforderungen gewachsen sind. Im Spiel dürfen Sie bei allen Aufgaben zusammen nur fünf Mal versagen, danach müssen Sie endgültig Ihren Hut nehmen.

Haben Sie schließlich die Hauptziele erreicht, eröffnet sich Ihnen eine neue Welt. Dort fangen Sie wieder ganz bescheiden von vorne an, denn Ihre erwirtschafteten Gewinne dürfen Sie leider nicht mitnehmen. Trotzdem brauchen Sie Ihren bisherigen Park nicht aufzugeben. Noch immer bietet man Ihnen dort Aufträge an, die sogar manchmal für ein Weiterkommen unabdingbar sind. So kommen Sie nicht Drumherum, öfter zwischen den einzelnen Parks hin- und herzuschalten. Da es aber nur drei verschiedene Welten gibt, bleibt das Ganze gerade noch übersichtlich.

Jedoch beschränken Sie sich bei Ihren alten Parks nach einer Weile lediglich darauf, den alteingesessenen Mitarbeitern das Gehalt zu erhöhen. Wie die Spielidee zum Klassiker »Theme Park« von Peter Molyneux vor ungefähr sieben Jahren Ihren Anfang nahm, können Sie übrigens ausführlich in unserer Rubrik »Hall of Fame« auf Seite 127 nachlesen. **(dk)**

DAMIAN KNAUS

Was denn, eine Missions-CD als Vollpreisspiel? Leider ja, denn Bullfrog baute im neuen Theme Park lediglich ein paar neue Grafiksets ein und feilte ein bisschen an der Vergabe der Missionen – das war's auch schon. Am Spiel selbst hat sich nämlich rein nichts geändert. Trotzdem macht die Herumbastelei an Achterbahnen und Schießbuden nach wie vor einen Heidenspaß. Die Grafik zeigt zwar schon erste Abnutzungserscheinungen, wirkt aber immer noch wunderbar lebendig und die vielen (vom Vorgänger bekannten) Eingriffsmöglichkeiten im Spiel sorgen für fast so viel Motivation und Aufregung wie eine Fahrt auf der selbst gebauten Achterbahn. Besitzer des Vorgängers Theme Park World werden sich bei einem Kauf aber zu recht verschaukelt fühlen. Wer jedoch auf dem Gebiet des Vergnügungspark-Managements noch jungfräulich ist, wird am bunten Spielgeschehen seine helle Freude haben.

»Missions-CD als Vollpreisspiel?«

WERTUNG THEME PARK

▲ **PRO**
- IMMER NOCH INTERESSANT

▼ **CONTRA**
- LEDIGLICH EINE AUFGEPEPPTE MISSIONS-CD
- LANGSAM ANGESTAUBTE GRAFIK-ENGINE

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Flipper für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

KISS PINBALL

ENTWICKLER: Wildfire Studios **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.wildfire.com.au, www.godgames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 1-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Rechner mit mehr Hubraum stellen den kompletten Tisch dar – wenn auch nur zweidimensional. (Direct3D, 1280 x 1024)

Hier nun nach »Kiss Psycho Circus« das zweite Spiel aus der Zusammenarbeit von KISS und g.o.d.: Diesmal flippern Sie mit den vier Glamour-Rockern.

Zwei Tische finden Sie hier, auf denen sich so alle Zutaten eines schönen Flippers tummeln: Mehrere Schläger (wobei die zusätzlichen allerdings eher überflüssig sind), Rampen, Bumper und Bonushöhlen. Das alles wird von ein wenig Sprachausgabe, natürlich KISS-Musik und kleinen Display-Spielereien garniert.

Die Tische lassen sich entweder scrollenderweise oder komplett anzeigen, allerdings nur zweidimensional. Die manchmal ruckende Grafik sowie die Kugelphysik, die schönes Schlenzen öfters behindert, sind da ernster zu nehmende Mankos – der Spielverlauf mit seiner Rasanz macht da aber wieder einiges wett. An die »Pro Pinball«-Reihe von Empire jedoch kommen die Altrocker keinesfalls heran. **(mash)**







Schon lange nicht mehr am Heimcomputer gesehen: Von oben nach unten scrollende Tische. (Direct3D, 800 x 600)

MARTIN SCHNELLE

Gar kein so übler Flipper. Gut, es gibt keine 3D-Darstellung, dafür hat der Flipper das meiste, was er braucht: schöne Bonusfelder, Display-Unterspielchen und vor allem schnelle Ball-Rasereien. Leider stören die wohl unvermeidlichen Ruckler und die Ballphysik könnte auch besser sein. Schade, dass der Original-KISS-Flipper aus den Siebzigern nicht eingebaut wurde, denn zwei Tische sind etwas mager – zwei weitere wären nicht zu viel gewesen. Doch was soll's, eine Flipper-Offenbarung erwartet Sie hier zwar nicht, aber dafür ein flottes Spielchen zwischendurch.

»Flottes Spielchen zwischendurch.«

Inserenterverzeichnis

Teilbeilagen:
Bertelsmann Medien Schweiz
Westfalia Technica

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ONI

Oha, sieht aus wie Oni: Quicklebendige Spielfiguren besorgen es sich nach allen Regeln der Kunst, die Hintergrundtexturen hingegen sind kahl und schal. (Alle Bilder 800x600)

ENTWICKLER: Bungie Software **VERTRIEB:** Take 2 **TESTVERSION:** Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.take2.de oder http://oni.godgames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte



Ätzende, grüne Säure. Ideal, um ein paar Gegner hineinzuprügeln.

Oh Konoko, du Veilchenblüte. So violett dein Haar, so durchtrainiert dein Körper. Komm, meine Holde, lass uns zusammen ein paar Rippen durchschütteln.

Wir befinden uns im Jahre 2032. Die Umwelt ist kaputt, die Regierung korrupt, die Wissenschaftler sind skrupellos und die Grafik könnte besser sein. Aber Konoko, die Mangabraut, gibt nicht auf.

Wer noch nichts von Mangas gehört hat: Das sind japanische Comics, in denen die Umwelt immer genauso ist, wie in unserem Einleitungssatz: kaputt, korrupt und skrupellos, selbst die Qualität der Zeichnungen ist für gewöhnlich unterdurchschnittlich. »Oni« hält sich etwas zu genau an diese Vorgaben. Dass es trotzdem Spaß macht, liegt an seiner agilen Heldin.

Grundlagen-Training

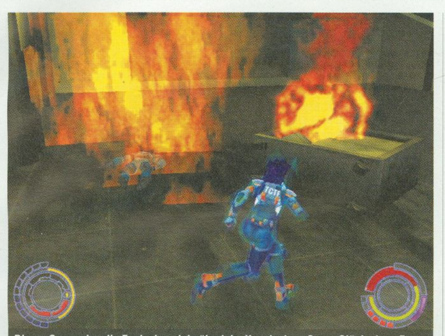
Zu Spielbeginn müssen Sie, wie das eigentlich in jedem guten Spiel so sein sollte, einen Trainingsparcours durchlaufen. Dabei steuern Sie Prachtfrau Konoko sehr shooterähnlich mit Tastatur und Maus. Bei Doppeldruck auf die Taste W rennt das Weibchen, per A und D weicht sie zur Seite aus, mit der Maus blickt sie umher. Diese Vorgaben sind nur schwer zu ändern; Sie können die Tastatursteuerung nicht im Optionsmenü variieren, sondern müssen dafür den Explorer bemühen, die Textdatei »key_config« öffnen und dort Ihre Wunschkonfiguration eingeben. Das wirkt alles andere als professionell, soll aber bald per Patch behoben werden. Für ein Team wie Bungie dennoch eine peinliche Sache, schließlich will man mit »Halo« DAS Action-Spiel der nächsten Generation entwickeln. Und solche Schnitzer passen nun mal nicht ins Bild einer Elitefirma.

Aber egal: Weitere Bewegungsmöglichkeiten sind Sprünge (je länger Sie drücken, desto weiter springen Sie), munteres »Über-den-Boden«-Kugeln, sich ducken, rutschen und Kombinationen dieser Techniken. Am wichtigsten sind Schläge und Tritte per linker und rechter Maustaste, denn Oni ist in der Hauptsache ein Prügelspiel. Derartige Konzepte sind am PC inzwischen so selten geworden, dass der Tester der ganzen Sache gleich wesentlich wohlwollender gegenübersteht.

»Konoko weiss, was sie will: Hiebe austeilen!«

FAKTEN

- Seltene Kombination aus Prügelspiel und 3D-Shooter
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 10 Waffen
- 12 Spezialangriffe
- 14 Level (plus Tutorial)


Dieser Gegner hat die Explosion nicht überlebt; Konoko besaß zum Glück einen Energieschild. (Die Energieanzeige ist der blauer Balken unten rechts.)




Immer mitten in die Fresse rein: »Die Ärzte« lassen grüßen, helfen Konoko aber nicht, wie es so ihre Art ist.

Ein paar saftige Hiebe

Die Steuerung ist nicht ganz einfach und bis Sie alle Manöver beherrschen, braucht es seine Zeit. Außerdem gibt es noch zwölf Spezialmanöver, die kombinatorische Fähigkeiten verlangen. Für den »Teufelstritt« müssen Sie sich beispielsweise erst hinknien, dann wieder aufstehen und zeitgleich die Tritt-Taste betätigen. Konoko heult dann auf, als hätte jemand 20 weiße Mäuse in ihre Unterwäsche gesteckt, und beharkt die gesamte Umgebung mit Hochfrequenzgeschrei und Hakentritten. Wahrhaft teuflisch. Derartige Manöver verlangen genaues Timing und die rechte Nähe zum Gegner; wenn es aber gelingt, ist die Wirkung verheerend. Anfangs müssen Sie nur wenige dieser Kombinationen auswendig lernen; im Spielverlauf kommen immer mehr hinzu.

Ein weiteres wirksames Mittelchen sind Würfe. Wenn Konoko dem Feind nah genug kommt, kann Sie ihn auf unterschiedlichste Art und Weise durch die Luft wirbeln. Etwa: Über die Schulter werfen. Oder: Mit der Visage voraus in den Boden rammen. Das steigert die Lebensfreude und senkt zugleich die Lebensenergie der Gegner überproportional. Aber aufgepasst: Die Gegner kennen solche Tricks auch, und außerdem beherrschen sie Spezialangriffe, die Konoko nicht abwehren kann. Zum Glück kündigen sie das vorher an. Sie rufen dann zum Beispiel »Elektrofaust« oder stöhnen »Kanonenkugel«, Konoko bleibt dann genug Zeit für ein Ausweichmanöver.

Schuss und Schluss

Wie man es von alten Prügelspielen wie »Double Dragon« (wer erinnert sich?) gewohnt ist, darf man auch jede Menge Schusswaffen einsetzen. Diese unterliegen zwei Kategorien: es gibt so genannte ballistische Friedensstifter (Pistole, Maschinenpistole, Mörser, Zielsuchkanone) und Energiewaffen (Plasmagewehr, Betäubungsstrahler, oder die eigenartige Screamkanone, die kleine Energiewesen verschießt, welche sich auf jeden außer den Träger der Waffe stürzen). Doch leider finden Sie nur wenig Munition, deshalb sollten Sie diese Waffen sparsam verwenden, da Sie immer nur eine tragen können. Außerdem gibt es einen weiteren Trick: Gegner, die eine Waffe tragen, werden bestmöglich im Nahkampf entwaffnet und bekommen dann ihre eigene Munition zu schmecken.


Hier wird ein teuflisches Gehirn abgeschaltet: Die roten Strahlen sollten Sie besser nicht berühren.

Aber wer sind diese Gegner überhaupt? Sie kämpfen gegen das so genannte Syndikat unter seinem Anführer Muro. Was der vorhat, ist anfangs überhaupt nicht klar, vermutlich aber Übles. Konoko ist kein normaler, sondern ein genetisch veränderter Mensch und für diese Aufgabe besonders gut geeignet. Sie beeilen sich daher, den Anweisungen von Shinatana, Ihrer Kommunikatorin, zu folgen und orientiert sich an einer Art Kompass in der linken Ecke, der anzeigt, wohin Sie als Nächstes müssen. Mit fast jeder bestandenen Mission kommt ein neuer Spezialangriff, ein neuer Gegnertyp oder eine neue Waffe hinzu. Auf Dauer fehlt es dennoch an Abwechslung, da die Story dünn und das Level-Design ideenlos ist.

Meist spurten Sie von einem Raum zum nächsten, prügeln die dort anwesenden Schurken in den Staub und rennen weiter. Im Idealfall müssen Sie vorher noch einen versteckten Schalter finden, um eine neue Örtlichkeit betreten zu können. Gelegentlich sind auch Informationsterminals vorhanden; diese geben aber meist nur unausgegorenen Text von sich, Marke: »In dieser Fabrik findet ein →

JOCHEN RIST

Prügelspiele im Double-Dragon-Stil tauchen für PCs etwa so regelmäßig auf wie der Halleysche Komet. Umso erfreulicher ist es natürlich, wenn sich jemand wie Bungie traut, eine gepflegte Aufklatscherei zu verwirklichen. Durch die vielen Schlagkombinationen und die stetige Lernkurve spielt sich Oni erfrischend anders als restliche »Ich-schlag-zu-und-renn-im-Kreis-herum«-Titel. Die Entwickler konzentrierten sich jedoch so sehr auf die Verdrescherei, dass das Drumherum wie Level-Design, Texturwahl und Soundkulisse im Schwitzkasten landete. Die Anime-Rechnung geht mit den Charakteren auf – platzt jedoch, sobald man sich die Umgebungsgrafik anschaut. Außerdem nagt die kindische Sprachausgabe nach kürzester Zeit ein Loch ins Actionspieler-Gemüt.

»Gepflegte Aufklatscherei!«

HELDEN UND ANTI-HELDEN


Die Heldin: Konoko's Haarfarbe ist ebenso gewagt wie ihr Lebensstil.


Der Antiheld: Muro ist genauso stark wie Konoko; auch sonst verbindet die beiden eine Menge.

SIE GESTATTEN DOCH?

Einer der gefährlichsten Spezialangriffe ist dieser Wirbelsäulen-Staucher, der die meisten Gegner sofort außer Gefecht setzt. Voraussetzung: Sie schleichen sich von hinten an.







Oni


Munition ist knapp, Sie sollten Ihre Waffen daher am besten nur benutzen, wenn mehrere Gegner erscheinen.

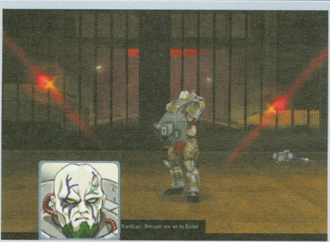
→gefährlicher, geheimer Versuch statt, aber mehr erfährst du hier nicht, ätschi-bätsch.«

Abschlusskritik

Trotz der kurz umrissenen Schwächen und der schwachen Grafik, wie Sie anhand der Screenshots leicht erkennen können, macht das Spiel Spaß. Das liegt vor allem an den geschmeidigen Bewegungen der Hauptfigur: So steril und veraltet auch die Texturen der Umgebung wirken mögen, Konoko wirbelt sauber animiert durch alle Räume (von ihrem eigenartigen Rennstil mal abgesehen) und massiert sämtlichen Gegnern aufs Schönste die Visage. Hier ein eleganter Sidestep, dort ein handlicher Nackenschlag, Bruce Lee hätte es nicht besser gekonnt. Es ist zudem eine echte Herausforderung, die Gegner ökonomisch abzuservieren, denn selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad gibt es viele Feinde und jede Aktion will wohlüberlegt sein.

Spaßbremsend ist natürlich die tranige Umgebungsgrafik. Man hat das Gefühl, als hätte Bungie mitten in der Auftragsarbeit für Take 2 die Lust verloren und alle guten Grafiker schon einmal auf Halo angesetzt. Ein weiterer Nachteil: Nur an einigen wenigen Punkten wird automatisch abgespeichert, diese Punkte sind aber oft zu weit auseinander. Von daher gibt es die üblichen Frusterlebnisse: Ein und derselbe Level muss immer wieder angegangen werden, bis man endlich den nächsten Speicherpunkt erreicht. Aber wen das nicht stört, der wird mit Oni erfrischende Tage verleben. **(uh)**

PANZER UND PANZERBRECHER


Barabas ist eine Art lebender Panzer und im Sold des Syndikats: als Zwischengegner macht er sich vorzüglich, da er trotz seiner Schwerfälligkeit nur unter Mühen zu besiegen ist.


Barabas ist in der Lage, Lebensenergie zu regenerieren; außerdem schleudert er die zarte Konoko durch die Gegend, was nicht sehr höflich und ziemlich schmerzhaft ist.


Des Zweikampfs Lösung: Sie schlagen ihn zu Boden und geben ihm in der entstehenden Atempause seine eigene Waffe zu schmecken. Das schlägt ihn zumindest in die Flucht.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die kleine Alice ist zwar bunter, aber keineswegs friedlicher als der blutrünstige Wikinger Ragnar aus Rune. Alice besitzt die beste Grafik, Rune das beste Level-Design der letzten Zeit. Der eiskalte Hitman kränkelt an seiner Try-and-Error-Vorgehensweise. Der fünfte Teil von Tomb Raider ist immer noch unterhaltsam, auch wenn er kaum Neues bietet. Das kann man von Oni nicht behaupten, aber die miese Grafik und die auf Dauer monotone Prügelei verhindern eine höhere Wertung.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Alice	1/2001	84
Rune	12/2000	83
Hitman	2/2001	77
Tomb Raider 5	1/2001	74
Oni	3/2001	73


Dieser Schuss ging in die Hose.

UDO HOFFMANN

Dass ich das noch erleben darf: Ein handfestes Prügelspiel auf dem PC, bei dem es Zähne schneit, dass es die reinste Freude ist. Und eine Prise Taktik kommt auch noch dazu: Es ist immer besser, das Terrain zunächst einmal vorsichtig zu sondieren, als blauäugig auf jeden Gegner loszustürmen. Das liegt vor allem an den Waffen und den Verbündeten, die man unterwegs trifft.

Dicke Wummen sind sehr hilfreich, aber nur, wenn noch genug Munition da ist. Andere Soldaten und Zivilisten helfen, aber nur, wenn Sie ihnen vorher beistehen.

»Auf Dauer monoton.«

Auf Dauer freilich wird's monoton. Trotz etlicher neuer Techniken ist das Spielprinzip immer gleich, Ideen wie geschrumpfte Gegner oder richtige Storyelemente gibt es zu selten. Wer aber lediglich seinen Alltagsfrust ablassen will und noch dazu mit der Speichermethode klar kommt, kann eigentlich nur zufrieden sein.

WERTUNG ONI

▲ PRO
- GUTE ANIMATIONEN
- EIN PC-SPIELEGENRE MIT SELTENHEITSWERT

▼ CONTRA
- SCHLECHTE GRAFIK
- EKLIGES SPEICHERPUNKTSYSTEM

GRAFIK:	50
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 73

Schachspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CHESSMASTER 8000

ENTWICKLER: Mattel **VERTRIEB:** Mattel **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Handbuch deutsch) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Internet, Netzwerk, Modem) **INTERNET:** www.chessmaster.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 48 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM



Die Größe der meisten Fenster lässt sich stufenlos ändern, dies gilt aber leider nicht für die Schachbretter. (1024x768 Bildpunkte)

Dass dieser Schach-Titan sogar noch stärker spielt als all seine Vorgänger ist ziemlich egal. Weitaus mehr überzeugen da seine umfangreichen Trainingsmöglichkeiten.

Heutzutage muss man schon ein gestandener Großmeister sein, um es mit einem modernen Schachprogramm aufzunehmen. Dies gilt auch und gerade für die Chessmaster-Serie, die neben der »Fritz«-Reihe zu den stärksten digitalen Schachpartnern zählt.

»Die hohe Kunst der Schachstrategie.«

Wenn Hersteller Mattel damit wirbt, dass der »Chessmaster 8000« noch stärker spielt als seine Vorgänger, dann ist das in etwa so, als wenn man gegen Ben Johnson im 100-Meter-Sprint antritt und der dank einer neuen Vitaminspritze sogar noch ein Sekündchen schneller läuft. Also sollte Otto-Normalspieler Schachprogramme in erster Linie nach ihrer Funktionalität und ihrem Variantenreichtum beurteilen, und hier bietet der Chessmaster 8000 mehr als die Konkurrenz.

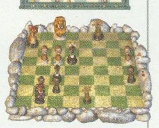
So bekommen Sie viele Möglichkeiten, ihr Schachspiel Schritt für Schritt zu verbessern. Neben einer »Schule« existiert ein Trainingsraum, in dem Sie die hohe Kunst der Schachstrategie, etwa die Behandlung von Standardstellungen und Endspielen ausführlich pauken.

Dazu kommen Gegner, die individuelle Spielstile pflegen: Der eine bunkert sich gern ein, der andere bevorzugt das Leicht-Figurenspiel. Außerdem können Sie sich Ihren Partner nach Spielstil und Stärke individuell zusammenbauen. In der Arena kämpfen Sie gegen zunehmend mächtigere Gegner. So erhalten Sie einen ziemlich präzisen ELO-Wert Ihrer eigene Spielstärke und können sich dann mit absolut gleichrangigen digitalen Sparringspartnern messen.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt jedoch: Leider fehlen in der Datenbank die Spiele des letztjährigen Duells, in dem Kramnik Kasparov den WM-Titel entriss. Und im Gegensatz zum Erzrivalen »Fritz«, der sich mit nachgeschobenen Erweiterungsdisketten aktualisieren lässt, müssen Sie die Datenbanken des Schachmeisters umständlich per Hand updaten. **(md)**

Wer auch mal ein Erfolgserlebnis feiern will, tritt einfach gegen einen der schwächeren Gegner an.





Insgesamt stehen 34 2D- und 3D-Schachbretter und 14 Figurensätze zur Auswahl. Die meisten davon sind allerdings mehr albern als zweckdienlich.



MANFRED DUY

Zumindest ein Schachprogramm sollte jeder wahre Strategiefan sein Eigen nennen, und falls Sie nicht zu den Profispielern gehören - die besser zum analysestärkeren Fritz greifen - machen Sie mit diesem Schachmeister den derzeit besten Griff. Bis auf das Versäumnis, kein bildschirmfüllendes oder skalierbares Brett anzubieten, gehen Handhabung, Optionsvielfalt und Präsentation voll in Ordnung. Die mit rund 2700 ELO-Punkten anzusiedelnde Spielstärke besitzt sowieso großmeisterliches Niveau. Für Gelegenheitsspieler besonders attraktiv sind jedoch die vielen abrufbaren Schachpartner und Spielstile. Die garantieren, dass selbst der schwächste Kaffeehausspieler Triumphe feiern darf.

»Attraktive Schachpartner und Spielstile.«

WERTUNG CHESSMASTER 8000

▲ PRO
- SPIELT GROSSMEISTERLICH
- VIELE SPIELSTILE

▼ CONTRA
- KEIN BILDSCHIRMFÜLLENDES BRETT
- ERÖFFNUNGEN NUR PER HAND ERWEITERBAR

GRAFIK:	50
SOUND:	40
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	60



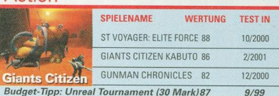
FAKTEN

- Vielfach anpassbare Spielstile
- 34 2D- und 3D-Schachbretter
- 14 Figurensätze
- Umfangreiche Trainingsprogramme für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Über 70 Eröffnungsbibliotheken
- Umfangreiche Datenbank mit 500.000 Meisterpartien

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER: ELITE FORCE	88	10/2000
GIANTS CITIZEN KABUTO	86	2/2001
GUNMAN CHRONICLES	82	12/2000
Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark)	*87*	*9/99*

Rennspiele

Colin McRae Rally 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCRAE RALLY 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Driver (30 Mark)	*83*	*11/99*

Sport(Action)

NHL 2001

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)	*89*	*1/2000*

Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
PG: UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)	*87*	*6/99*

Action-Adventures

Rune

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
ALICE	84	1/2001
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)	*90*	*1/99*

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
MONKEY ISLAND 4	83	13/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		*2/99*

Simulationen

Crimson Skies

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)	*82*	*7/99*

Strategie (Echtzeit)

C&C: Alarmstufe Rot 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE	85	13/2000
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Commandos: i. A.der Ehre (20 Mark)	*82*	*11/99*

Wirtschaft & Aufbau

Zeus

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER D. OLY: ZEUS	82	12/2000
CULTURES	78	10/2000
Budget-Tipp: Civilization: Call to P. (20 Mark)	*80*	*5/99*

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.



SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Mech Warrior 4: Vengeance	87	96	→	↑	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑
Chessmaster 8000	80	125	↑	↓	→	→	↑	→	↓	→	→
Theme Park Manager	78	116	↑	↓	↑	→	→	→	→	→	→
Oni	73	122	→	↑	→	→	→	→	→	→	→
Starpeace	72	98	→	-	→	→	↑	→	-	-	→
Stupid Invaders	72	106	↑	→	→	→	→	→	-	↑	→
World Championship Snooker	71	114	→	→	→	→	→	↓	→	→	↑
Hostile Waters	70	110	→	-	→	→	→	→	↓	-	→
Worms World Party	69	92	→	↑	→	↑	↑	↑	→	-	→
Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, dt. Vers.	68	95	→	→	↓	→	→	↓	→	→	→
Moho	68	112	→	→	→	↑	→	→	→	-	→
102 Dalmatiner	62	94	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Kiss Pinball	62	121	↓	↓	↓	→	→	→	→	→	→
Warm Up! GP 2001	56	104	↓	↓	→	↓	→	↓	↓	↓	↓
Siege of Avalon	53	105	↓	-	↓	→	-	↓	↓	-	→
Hugo: Das Geheimnis des Kikurianischen Sonnensteins	43	114	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Hugo 8: Dschungelinsel 2	42	114	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Snooker	42	114	↓	↓	→	→	-	↓	↓	↓	↓
Ducati World	33	102	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	-
Rache der Sumphühner 3, Die	22	103	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Combat Command 2: Danger Forward	21	113	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Baldur´s Gate 2 (deutsch)	Rollenspiel	91	13/2000
FIFA 2001	Sport	91	13/2000
Diablo 2 X-Mas Edition	Action-Rollenspiel	90	01/2001
No one lives forever	Action-Adventure	90	13/2000
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	88	01/2001
Counter-Strike	Action	88	01/2001
Half-Life Generation 2	Action	88	02/2001
Mech Warrior 4	SF-Simulation	88	01/2001
Giants Citizen Kabuto	Action-Strategie	86	02/2001
Links 2001	Sport	86	13/2000
Virtual Pool 3	Sport	86	02/2001
American McGee´s Alice	Action-Adventure	85	01/2001
Sacrifice	Action-Strategie	85	13/2000
Sacrifice (deutsch)	Action-Strategie	85	02/2001
Call to Power 2	Wirtschaftssimulation	85	13/2000
Escape from Monkey Island	Adventure	83	13/2000
Star Trek DS 9: The Fallen	Action-Adventure	82	01/2001
Star Trek: The Fallen (deutsch)	Action-Adventure	82	02/2001
SWAT 3: Close Quarter Battle Elite Edition	Action	82	13/2000
Everquest: The Scars of Velious	Rollenspiel-Online	81	02/2001
Ground Control: Dark Conspiracy	Strategie	81	02/2001
Jagged Alliance: Unfinished Business	Strategie	81	13/2000
Jagged Allinace 2: Unfinished Business 2 (deutsch)	Strategie	81	01/2001
Quake 3: Team Arena Add-On	Action	81	02/2001
Sheep	Geschicklichkeit	81	13/2000
Technomage	Rollenspiel-Adventure	81	01/2001
Delta Force: Land Warrior	Action	80	13/2000
Kicker Fussballmanager 2	Wirtschaftssimulation	80	13/2000
B 17: The mighty Eight	Flugsimulation	79	01/2001
Insane	Rennspiel	79	13/2000


Counter-Strike

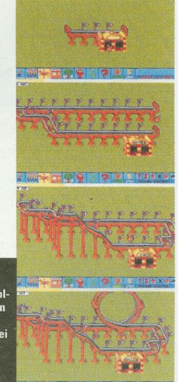

No one lives forever


Baldur's Gate 2


FIFA 2001

HALL OF FAME

THEME PARK





Achterbahn im Eigenbau. Schon lange vor dem Rollercoaster Tycoon konnten Vergnügungssüchtige bei Theme Park eine Bastelstunde einlegen.

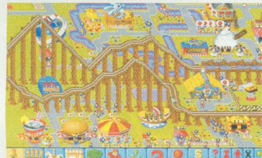
Das Verblüffendste an dieser äußerst erfolgreichen Vergnügungssimulation ist vor allem, dass es bislang gerade mal ein einziger Konkurrent wagte, das gewinnträchtige Erfolgsrezept abzukupfern.

Dabei dürfte es kaum ein reizvolleres Thema für eine Wirtschaftssimulation geben, als das eines Vergnügungsparks.

Wer jemals einen Rummelplatz besucht hat, weiß wovon die Rede ist: Ob Cannstatter Wasen, 5 Cranger Kirmes, Hamburger Dom oder Oktoberfest, alljährlich gönnen sich Millionen begeisterte Vergnügungssüchtige einen Besuch auf dem Rummelplatz.

Was also liegt näher, als all die spektakulären Achter-, Wasser-, Geister- und Was-Weiß-Ich-Bahnen samt all den Karussells, Fressbuden und Kirmesmelodien in eine bonbonbunte Wirtschaftssimulation zu pferchen? Wie lukrativ diese Thematik ist, bewies das im vorletzten Jahr entstandene »Rollercoaster Tycoon«. Das dreiste »Theme Park«-Plagiat tummelt sich seit Jahr und Tag in den amerikanischen Charts und mauserte sich trotz seiner umständlichen Bedienung und durchschnittlicher Optik sogar zum meistverkauftesten US-Spiel des Jahres 1999.

Als Manager hatten Sie bei »Theme Park« die in Echtzeit betriebene Aufgabe, auf einer räumlich begrenzten Wiese einen Rummelplatz zu errichten und den Besucherscharen möglichst viel Geld aus der Tasche zu locken. Durch fleißige Forschungstätigkeit entwickelten Sie über 40 Attraktionen vom schlichten Eisstand bis hin zur ehrfurchtgebietenden Achterbahn. Letztere durften Sie übrigens mit all ihren Kurven und Loopings individuell zusammenzimmern. Reizvoll auch, dass die Fahrgeschäfte und Fressbuden logisch miteinander verknüpft wurden: Wer etwa vor dem Eingang einer Achterbahn einen Boulettenbrater platzierte, konnte sicher sein, dass sich verfressene Fahrgäste nach der rasanten Fahrt mitten auf der Straße übergaben. Um solche Ferkeleien musste sich zuvor angeheuertes Personal kümmern, und jeder einzelne Besucher schleppte eine eigene Statistik über seine Finanzen und derzeitigen Bedürfnisse mit sich herum. Für reichlich Abwechslung sorgte zudem eine Mehrspieler-Option, dort durften Sie der Konkurrenz etwa randalierende Rockerbanden auf den Hals hetzen. Solospieler mussten sich dagegen hauptsächlich an der Börse mit den rechnergesteuerten Konkurrenz-Parks herumärgern. **(md)**



Für die hier gezeigte SVGA-Auflösung brauchte es schon einen wahren High-End-Rechner: Ein raketenschneller 486er mit 33 MHz musste her.



Die Denkblasen über den Besuchern symbolisierten deren aktuelle Befindlichkeit wie Hunger, Ärger, Überdruss.



Herrrreinspaziert: Wenn erst mal ein paar Attraktionen locken, kommen die Besucher in Massen.

WUSSTEN SIE DASS…?

- … dass Theme Park zunächst als Disketten-Version und erst zwei Monate später als CD-Ausgabe mit 130 MByte zusätzlichen 3D-Animationen erschien?
- … dass Theme Park leider auf den meisten heute gängigen Rechnern viel zu schnell läuft und dort praktisch unspielbar ist?
- … dass der einzige thematische Ausreißer der Theme-Serie »Theme Hospital« war? Die (abgesehen von der Schwarzwaldklinik) vielleicht abgefahrenste Krankenhaus-Simulation überhaupt entstand 1996.
- … dass Theme Park vom »Black & White«-Macher Peter Molyneux stammt?
- … dass das Wunderkind Demis Hassabis als weltweit bester zwölfjähriger Schachspieler galt, bevor er mit 16 Jahren als Co-Designer von Theme Park fungierte? Als 21-Jähriger gründete er dann mit den Elixir Studios seine eigene Firma und bastelt dort zurzeit an der epochalen Polit-Simulation »Republic«.

THEME PARK

- **Erstveröffentlichung:** 1994
- **System:** PC, Amiga
- **Hersteller:** Bullfrog
- **Historisch wertvoll, weil …**

.. es die erste erwähnenswerte Rummelplatz-Simulation war.
… Theme Park bewies, dass Wirtschaftssimulationen auch lustig sein können.
… der Megaseller »Rollercoaster Tycoon« schamlos bei Theme Park abgekupfert hat.
… Theme Park eines der ganz wenigen Spiele ist, das als Originalversion sowohl auf Diskette als auch auf CD erschien.
… der Riesenerfolg von Theme Park eine ganze »Theme«-Serie nach sich zog. Einen Testbericht des neuesten Sprosses »Theme Park Manager« lesen Sie ab Seite 116.

Budgets & Spielesammlungen

SPARSCHWEIN

In diesem Monat regneten die Spielesammlungen regelrecht auf uns herab. Hier präsentieren wir Ihnen die interessantesten Budget-Titel.

Game-Hits 1



Die österreichische Spieleschmiede JoWood Productions steigt nun auch in den Compilation-Markt ein. Bei »Game-Hits 1« finden sich auf zehn CDs genauso viele, höchst unterschiedliche Titel. Mit dabei sind das hervorragende Strategiespiel **Civilization: Call to Power**, das Motorradrennspiel **GP 500** und das spannende Action-Spektakel **Mech Warrior 3**. Das Action-Adventure **Max Montezuma**, der Action-Titel **Mayday**, das Rennspiel **Spirit of Speed 1937** und die Flugsimulation **Flying Soucer** zählen zu den weniger spannenderen Titeln. Ordentlich, wenn auch technisch etwas angestaubt ist das 3D-Adventure **King´s Quest 8: Maske der Ewigkeit**. **X-Com: Interceptor** bietet heute eher durchschnittlichen Strategiespaß, aber dafür werden Simulationsfreunde mit **M1 Tank Platoon 2** ihre helle Freude haben. Für 50 Mark ist die pralle Spielesammlung ab sofort erhältlich.




Zehn Spiele unterschiedlicher Genres bietet die neue Sammlung Game-Hits 1 von JoWood.

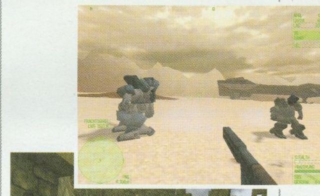
INFO COMPILATION

HERSTELLER: JoWood Productions
PREIS: 50 Mark



Game-Hits 2

Eine Spielesammlung reichte JoWood wohl nicht und so gibt es mit den »Game-Hits 2« zehn weitere Spiele. Den Auftakt bildet das phantastische Action-Rennspiel **Interstate 82**. Auch der rund zwei Jahre alte Action-Titel **Heretic 2** bietet für heutige Verhältnisse tolle Grafik und sorgt für viel Spannung. Strategiefreunde kommen mit der **Lords of Magic: Special Edition** auf ihre Kosten. Mittelmaß sind das Strategiespiel **Industrie Gigant: Gold Edition**, die Handelssimulation **Piraten** und das Flugprogramm **Fighter Squadron**. Grauenhaft schlecht ist hingegen die Simulation **Genetic Evolution**. Dafür dürfen sich Nostalgiker über die Neuauflage des Spielhallenklassikers **Asteroids** freuen und auch die Mech-Simulation **Heavy Gear 2** bietet überdurchschnittliche Kost. Eher lahm ist dagegen das Strategiespiel **Police Quest Swat 2**. Die paar guten Titel rechtfertigen aber dennoch den Kauf der Spielesammlung zum Preis von etwa 50 Mark.




Die zweite Spielesammlung von JoWood bietet auch einige interessante Titel.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: JoWood Productions
PREIS: 50 Mark



X-Wing Alliance

Trübe Aussichten für Ihre berufliche Laufbahn: Als Sohn einer Händlerfamilie schlagen Sie sich in der Rolle eines Kaufmanns durchs Leben, als das Imperium die Heimatbasis Ihrer Verwandten für immer dichtmacht. Grund dafür sind angebliche Sympathien mit der Rebellion. Der Frust ist natürlich groß, und so machen Sie sich auf zu einem Allianzstützpunkt, um beim Kampf gegen den Imperator mitzuhelfen. In schon etwas betagter 3D-Grafik kämpfen Sie mit den aus den Filmen bekannten Raumschiffen wie den A-, B-, X- und Y-Wings. Neben diversen Bewachungs- und Angriffsmissionen nehmen Sie auch interessantere Aufträge an, wie beispielsweise die Befreiung gefangener Familienmitglieder. Die Star-Wars-Flugsimulation ist zwar nicht mehr auf dem neusten Stand der Technik, Atmosphäre und Missionsdesign gleichen dies aber problemlos aus. Auf der Seite der Rebellen kämpfen Sie schon für 20 Mark.



Heiße Weltraumschlachten im Star-Wars-Universum bei X-Wing Alliance.

WERTUNG BUDGET

GENRE: SF-Simulation
HERSTELLER: LucasArts/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 5/99
DAMALIGE WERTUNG: 85

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

Sparschwein

Age of Empires Compilation

Obwohl es schon seit einiger Zeit den Nachfolger gibt, ist der Klassiker **Age of Empires** immer noch in den Verkaufslisten vertreten. Sie nehmen ein antikes Volk unter Ihre Fittiche, das Sie durch Expansion und Erforschung neuer Technologien zu einer kampfstarken Supermacht heranzüchten müssen. Die im Paket enthaltene Missions-CD **Der Aufstieg Roms** bietet neben neuen Feldzügen auch vier frische Völker wie die Römer, Karthager, Palmyrer und die Mazedonier. Die Größe der Landkarten nahm bei der Erweiterungs-CD etwas zu und auch neue Terrains wie Hochgebirge oder Inselwelten sind dabei. Das Hauptprogramm und die Missions-CD, die damals allein schon mit rund 60 Mark zu Buche schlug, sind nun in einer Sammlung für gerade mal 25 Mark erhältlich.



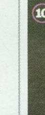
Den Strategieklassiker »Age of Empires« und die Missions-CD »Der Aufstieg Roms« gibt es nun in einer günstigen Compilation.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Microsoft/ak-tronic
PREIS: 25 Mark

Descent: Venture Pack

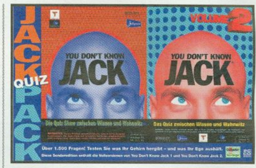
Die Schwindel erregenden Flüge durch die irrgartenmäßigen Minen von Descent zählten einst zu den ersten Highlights für 3D-Grafikkarten. Liebhaber des 3D-Spiels kommen nun mit dem »Descent: Venture Pack« voll auf Ihre Kosten. Von den Klassikern **Descent 1 & 2**, die noch für DOS programmiert wurden, bis zum dritten Teil samt Missions-CD **Descent 3: Mercendary** ist alles dabei. Letztere bietet noch für den aktuellen Teil einen Missions-Editor. Für etwa 50 Mark bekommen Sie eine Spielsammlung von Klassikern, die auch heute noch herausfordernde Action bieten.



Descent satt: Alle drei Teile samt Missions-Editor im »Venture Pack«.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Interplay
PREIS: 50 Mark



Jack Quizpack

Deutschland befindet sich ja momentan im Ratefieber. Zum spannenden, aber etwas ernsten »Wer wird Millionär« bietet die witzige Atmosphäre der Quizspiele **You don´t know Jack 1 & 2** einen tollen Kontrast. Mit zusammen 1500 Fragen aus allen möglichen Wissensbereichen, die in einer unerreicht schrägen Weise vom virtuellen Moderator herübergebracht werden, kommt vor allem mit mehreren Spielern Hochstimmung auf. Wenn Sie auch bei Leuten Eindruck schinden wollen, die ansonsten nichts mit Computerspielen zu tun haben wollen, sollten Sie für rund 50 Mark zuschlagen.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Berkeley Systems/Take 2
PREIS: 50 Mark





»You don´t know Jack«: Die ersten beiden Quizshows der etwas anderen Art gibt es jetzt in einem günstigen Bundle.

Heart of Darkness

Was bei einer Sonnenfinsternis so alles passieren kann: Andys geliebter Hund wird während des Spektakels in eine fremde Dimension gesaugt. Der stolze Besitzer lässt das natürlich nicht auf sich sitzen und eilt in einem selbstgebastelten Fluggefährt hinterher. In der Schattenwelt klettern und kämpfen Sie sich durch zweidimensionale Welten, die zwar etwas pixelig aussehen, dafür aber recht nett animiert sind. Ein leichtes Spiel haben Sie dabei nicht, denn die Gegner fallen meist scharweise über Sie her. Tolle Zwischensequenzen und Orchestermusik entschädigen ein wenig für die magere Spielgrafik. Das knifflige Action-Adventure ist ab sofort für günstige 13 Mark erhältlich. **(dk)**

Um die Gegner in Heart of Darkness zu besiegen, brauchen Sie neben Geschicklichkeit auch eine ordentliche Portion Glück.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Infogrames/Green Pepper
PREIS: 13 Mark
GETESTET IN: PC Player 8/98
DAMALIGE WERTUNG: 70

PC PLAYER SPIELSPASS 67

Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Age of Empires Compilation	1	Age of Empires inkl. Missions-CD	Microsoft/ak-tronic	25 Mark	Empfehlenswert
Blizzard Anthology	2	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	Empfehlenswert
Descent: Venture Pack	3	Descent 1-3 + Mission-CD	Virgine/Interplay	65 Mark	Empfehlenswert
Gamers Choice	4	Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Martian Gothic, Railroad Tycoon 2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Millennium Edition	5	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Vol. 1	6	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 3	7	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	Empfehlenswert
Game-Hits 1	8	Civilization: Call to Power, Flying Saucer, GP 500 Kings, Quest 8, M1 Tank Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, Mech Warrior 3, Spirit of Speed, X-Com: Interceptor	Jowood Prod.	50 Mark	Empfehlenswert
Game-Hits 2	9	Asteroids, Fighter Squadron, Genetic Evolution, Heavy Gear 2, Jleretic 2, Industrie Gigant: Gold, Interstate 82, Lord of Magic: Special Edition, Piraten, Police Quest: Swat 2	Jowood Prod.	50 Mark	Empfehlenswert









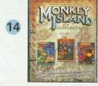




Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Gold Games 4	10	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	Empfehlenswert
Gold Strategy Games	11	Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	Empfehlenswert
Jack Quizpack	12	You don't know Jack 1+2	Take 2 int.	50 Mark	Empfehlenswert
Larry Collection	13	Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	Empfehlenswert
Monkey Island Collection	14	Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 2	15	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 3	16	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online: Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Totally Unreal	17	Unreal + Missions-CD, Unreal Tounament + Bonus-Karte	GT Inter./Infogrames	30 Mark	Empfehlenswert











Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/99	Firaxis/Electronic Arts	81	20 Mark	Empfehlenswert
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	Empfehlenswert
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Bioware	83	50 Mark	Empfehlenswert
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization: Call to Power	Wirtschaftssimulation	5/99	Activision/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	Empfehlenswert
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	Empfehlenswert
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	Nicht schlecht
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	Empfehlenswert
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	5/99	Eidos Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	74	20 Mark	Nicht schlecht
Darkstone	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	Empfehlenswert
Deathkarz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	Empfehlenswert
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Driver	Rennspiel	11/99	GT-Interactive/Infogrames	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Matell Interactive	83	40 Mark	Empfehlenswert
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	78	20 Mark	Empfehlenswert
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	Empfehlenswert
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	Empfehlenswert
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	1/2000	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	Empfehlenswert
Gangsters	Wirtschaftssimmulation	1/99	Eidos/ak-tronic	74	20 Mark	Nicht schlecht
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	81	50 Mark	Empfehlenswert
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	89	80 Mark	Empfehlenswert
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	Empfehlenswert
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	Nicht schlecht
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert
Israeli Air Force	Simulation	11/98	Jane's Combat Sim./EA	79	30 Mark	Empfehlenswert
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	77	45 Mark	Empfehlenswert
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimmulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	Empfehlenswert
Knights & Merchands	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	Empfehlenswert
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	74	35 Mark	Nicht schlecht
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Motocross Madness	Rennspiel	10/98	Microsoft/ak-tronic	65	20 Mark	Nicht schlecht
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports/Electronic Arts	89	30 Mark	Empfehlenswert
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	Empfehlenswert
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	Empfehlenswert
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	Empfehlenswert
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	74	50 Mark	Nicht schlecht
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	Empfehlenswert
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	Empfehlenswert
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	Empfehlenswert
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Red Baron (incl. Missions)	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	Nicht schlecht
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	Nicht schlecht
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	Nicht schlecht
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	Empfehlenswert
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	Nicht schlecht
Speed Busters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	Empfehlenswert
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	Empfehlenswert
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	8/99	LucasArts/ak-tronic	70	20 Mark	Nicht schlecht
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA Sports	87	30 Mark	Empfehlenswert
System Shock 2	Action-Adventure	11/99	Looking Glass/ Electronic Arts	90	30 Mark	Empfehlenswert
Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	Eidos/ak-tronic	70	20 Mark	Nicht schlecht
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	78	15 Mark	Empfehlenswert
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguana Software/Acclaim	73	50 Mark	Nicht schlecht
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	87	30 Mark	Empfehlenswert
Unreal Tournament	Action	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	Empfehlenswert
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	Empfehlenswert
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	Empfehlenswert
Warzone 2100	Strategie	5/99	Eidos/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	78	40 Mark	Empfehlenswert
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	Empfehlenswert
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

PLAYER'S GUIDE

BATTLE-OF-LIFE.NET

STEFAN SEIDEL

SORRY,
NO CHARACTERS
AVAILABLE!

BETTER LUCK
NEXT LIFE!

Zum Glück waren nur meine virtuellen Charaktere betroffen; aber was, wenn auch mein realer Charakter durch zu lange Anwesenheit im Netz in derartige Gefahren kommen könnte - schwupps, ausgelöscht aus dem Leben ... »Hoppla, tut uns leid, kommt nicht wieder vor!« ...

VIRTUELLER TOD!

Oooh f... (bitte denken Sie sich hier ein sehr gebräuchliches englisches ‚Wort', das äußerstes Mißfallen ausdrückt ...)! Die üble Überraschung kam völlig unerwartet: In eifrig-hitziger Vorfreude hatte ich mich in Blizzard´s battle.net eingeloggt. Sie ahnen es schon: Eine genüssliche Runde Diablo 2 stand an. Oder auch nicht, denn beim Blick auf die Auflistung der verfügbaren Charaktere (alle mit viel Herzblut, Zeitaufwand und immensen Onlinekosten liebevoll erstritten), erstarrte ich völlig:

»St. Seidels Helden? ... oh, ja, nun, wissen Sie ...«

Sie waren weg! Alle! Weg! Ausgelöscht aus dem virtuellen Dasein! Eiskalte Furcht umklammerte mein Herz, kalter Angstschweiß trat auf meine Stirn, ein Entsetzensschrei entrang sich meiner Kehle. Das konnte, durfte einfach nicht wahr sein!

Als wäre ein Teil von mir für immer in den Tiefen des virtuellen Nirwanas verschwunden, mir von grausiger Hand aus dem Herzen gerissen ...

Gewiss, ein paar Recherchen ergaben schon bald, dass Blizzard die Server runterfahren würde, um ein paar Unregelmäßigkeiten zu beheben (unter anderem den Verlust einiger Hardcore-Charaktere), und man konnte wohl vermuten, dass die Charaktere zwar noch da, aber momentan nicht verfügbar waren. Bis die Server wieder liefen, würde es aber drei Tage dauern ... quälende Ungewissheit marterte mich.

Mit zittrigen Fingern loggte ich mich zwei Tage später erneut ein, und – sie waren alle da, unverletzt und bereit, erneut Diablos Monsterhorden gegenüberzutreten. Nochmal Glück gehabt ... Aber was, wenn ich länger ins Ausland führe, ohne Netzzugang? Nach 90 Tagen Inaktivität werden die Charaktere nämlich tatsächlich gelöscht ...

Mögen Sie von derartigen Erlebnissen verschont bleiben!

Mit freundlichen Grüßen

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, diesen Monat mit 48 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: **0190 / 87 32 68 11** von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:
Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:
Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 464 – 167
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Baldur's Gate 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 172
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 176
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
C&C: Alarmstufe Rot 2, Teil 1 (Sowjets)	3	(0190) 192 464 – 173
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 179
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Cultures	3	(0190) 192 464 – 171
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Deus Ex	9	(0190) 192 464 – 164
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Diablo 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 – 166
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Flucht von Monkey Island	7	(0190) 192 464 – 181
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heavy Metal F.A.K.K. 2	7	(0190) 192 464 – 168
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Herrscher des Olymp: Zeus	2	(0190) 192 464 – 180
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Icewind Dale	8	(0190) 192 464 – 162
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	6	(0190) 192 464 – 184
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KISS: Psycho Circus	7	(0190) 192 464 – 165
Kleopatra: Königin des Nils	2	(0190) 192 464 – 169
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Warrior 4: Vengeance	3	(0190) 192 464 – 188
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Metal Gear Solid	7	(0190) 192 464 – 183
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
No One Lives Forever	8	(0190) 192 464 – 182
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Connection 2	3	(0190) 192 464 – 178
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rätsel des Master Lu, Das	4	(0190) 192 464 – 170
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Rune	9	(0190) 192 464 – 177
Sacrifice Teil 1	7	(0190) 192 464 – 186
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Trek Voyager: Elite Force	8	(0190) 192 464 – 174
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
Sudden Strike	11	(0190) 192 464 – 175
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Technomage	9	(0190) 192 464 – 187
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Tomb Raider: Die Chronik	10	(0190) 192 464 – 185
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire: The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warlords: Battlecry	2	(0190) 192 464 – 163
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2001 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 904
Tipps-Übersicht 2001	1	(0190) 192 464 – 905
Test-Übersicht 2001	2	(0190) 192 464 – 906
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 1993-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE



Es gibt Momente, da würde man das Diskettenlaufwerk am liebsten aus dem Rechner schrauben und in den Papierkorb einbauen.

(A)bbrechen, (w)iederholen, (i)gnorieren

Haben Sie schon mal über die Daseinsberechtigung eines 1,44-MByte-Diskettenlaufwerks nachgedacht? Wenn Sie zur Gattung der PC-Neulinge gehören, ging Ihnen bestimmt schon die Frage im Kopf herum, welchen Sinn ein so mickriges Format in Zeiten von 650-MByte-CD-ROMs und Gigabyte-Festplatten ergibt. Aber trotzdem: Das Diskettenlaufwerk ist in unseren schnelllebigen Zeiten ein wahrer Überlebenskünstler. Seit Ende der 80er Jahre nistet sich diese Komponente gekonnt in jedem verkauften PC ein und strotzt dem Fortschritt. Ein Ende ist bis heute nicht in Sicht. Eigentlich hat es außer seiner mickrigen Speicherkapazität keine Vorteile mehr aufzuweisen. Einschläfernde Zugriffszeiten, ein interner Einbauschacht geht verloren, der Stromverbrauch steigt, ein Stromkabel weniger für interne Geräte und selbst hochgezüchteten PCs rinnen bei Lade- und Speichervorgängen die Schweißperlen übers Gehäuse. Außerdem gibt es - abgesehen vom »Musikantenstadel« - nichts spannenderes als ein Rechner, der von Disketten bootet. Hinzu kommt, dass die Daten auf einer Diskette höchstens eine Lebenserwartung von zehn Jahren haben. Neulich wollte ich »Ultima 7« von Diskette installieren, als die Installation bei der vierten Diskette wegen eines Lesefehlers fehlschlug. Dabei war die Version doch erst neun Jahre und neun Monate alt. Argh.

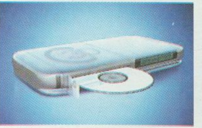
Die Hersteller versuchten zwar durch LS-120, Zip- oder ähnliche Laufwerke schnellere Alternativen mit höherer Speicherkapazität einzuführen – die 1,44-MByte-Laufwerke verdrängten sie damit jedoch nicht. Noch immer fungiert die Diskette als Erste-Hilfe-Kasten bei zerbröselten Betriebssystemen. Trotz der ganzen Kritik ist sie meist der letzte Ausweg bei verspulten Windows-Versionen. Auch gibt es beispielsweise kaum etwas komischeres, als eine Netzwerkparty mit High-End-Geräten wo solange verzweifelt vernetzt wird, bis einer »Hat mal jemand ne Diskette?« kreischt. Jetzt, wo sie sich so lange über Wasser hielt, wird sie wohl auch in fünf oder gar zehn Jahren noch unauffällig im Zehner-Pack die Händlerregale heimsuchen. Die Diskette – ein notwendiges Übel und trotzdem deus ex machina. Was für ein Glück, dass es Ultima 7 noch als CD-Version zu kaufen gibt.

Jochen Rist

HARDWARENEWS

DVD-Nachfolger in den Startlöchern ■ Neue AMD-Prozessoren Intel bringt neuen MP3-Player

DVDS SCHON WIEDER VERALTET?



100 GByte auf nur einer Silberscheibe. Werden PC-Kunden wirklich wie erhofft Interesse zeigen?

Im PC-Bereich hat sich die DVD noch nicht richtig etabliert, da arbeitet der amerikanische Hersteller Constellation 3D Inc. schon an einem Nachfolger des Super-Datenträgers. Die »Fluorescent Multilayer Disc« (FMD) soll bis zu 30 separate Datenschichten beherbergen und somit eine theoretische Speicherkapazität von bis zu 100 GByte aufweisen. Laufwerkshersteller LiteOn zeigte bereits Interesse an der neuen Technologie, so dass schon Ende des Jahres erste Geräte für die Super-Silberscheiben auf den Markt kommen könnten. Mögliche Anwendungsgebiete wären zum Beispiel Datenbanken oder die Speicherung ganzer Filmsammlungen. Ob die FMD jedoch auch im privaten Bereich breite Anwendung findet, scheint zumindest in den nächsten Jahren noch äußerst fraglich.

MP3-PLAYER VON INTEL

Chiphersteller Intel will nun auch in den Entertainment-Bereich einsteigen und bringt in den nächsten Wochen den MP3-Spieler »Intel Pocket Concert Audio Player« auf den Markt. Im 128 MByte großen Speicher des Gerätes finden über zwei Stunden Musik in CD-Qualität Platz. Auch ein Radio-Empfänger, auf dem bis zu zehn Sender speicherbar sind, wurde integriert. In den USA kommt der Player mit einem robusten Aluminium-Gehäuse und einem großen Display, das auch den laufenden Titelnamen anzeigt, für circa 300 Dollar auf den Markt. Der Erscheinungstermin für den europäischen Markt ist noch offen.

Der neue MP3-Player von Intel bietet 128 MByte Speicher und einen eingebauten Radio-Empfänger.

NEUE AMD-PROZESSOREN

Die ersten Pentium IVs verlassen zurzeit die Fabrikhallen, da kontert AMD mit neuen Versionen des Athlon-Prozessors. Noch in diesem Quartal will der Chip-Hersteller die 1,3-GHz-Version seines Rechenkünstlers ausliefern. Die Geschwindigkeit der aktuellen Prozessor-Generation soll erst Anfang 2002 die 2-GHz-Hürde überschreiten. Weitere Pläne gibt es im Notebook-Bereich, der mit dem stromsparenden Prozessor »Duron« erobert werden soll.



AMD will in diesem Jahr mit schnelleren Athlon-Prozessoren dem Pentium IV Paroli bieten.

NEUE MAINBOARDS

Wer seinen PC mit mehreren PCI-Karten aufrüsten will, hat sicherlich schon über den Platzmangel im Rechner geklagt. Der Hersteller Legends bringt in den nächsten Tagen eine neue Mainboard-Serie auf den Markt, die nun genügend Raum für Multimedia-Erweiterungen bietet. Die neuen Hauptplatinen »Advance 10e«, »SynactiX 2e« und »KinetiZ 7t« besitzen auf Wunsch schon Modem, Sound- oder Netzwerkkarte. Trotzdem befinden sich je nach Ausführung immer noch bis zu sechs PCI-Steckplätze sowie ein AGP-4x-Slot auf den Boards. Platz finden Prozessoren der Serien Pentium III und Celeron. Die Preise standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Die neuen Advance-Mainboards besitzen gegen Aufpreis bereits Sound- und Netzwerkkarten.

DOLBY-LAUTSPRECHER VON CREATIVE



Playworks 2200 Digital bietet platzsparend virtuellen Dolby-Digital-Sound.

Creative Labs bietet seit einigen Tagen das neue Lautsprecher-System »Playworks PS 2000 Digital« an. Das Set besteht aus einem Subwoofer mit integriertem Dolby-Digital-Decoder, sowie einem Lautsprecherpaar, das sich in einem gemeinsamen Gehäuse befindet. So kommen Sie zumindest in den Genuss eines virtuellen 3D-Sounds, müssen dafür aber nicht jede Ecke Ihres Zimmers mit Lautsprechern zupflastern, wie es bei einem konventionellen System üblich ist. Die Lautstärke sowie die Digital-Effekte lassen sich mit der mitgelieferten Infrarot-Fernbedienung steuern. Creative richtet in erster Linie an Besitzer der Spielkonsole PlayStation 2, aber auch PC-Besitzer einer Soundkarte mit digitalem Ausgang erzielen gute Ergebnisse. Die Lautsprecher sind für circa 500 Mark erhältlich.

CD-BRENNER IM GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Der Hersteller Plextor bringt in diesen Tagen seinen neuen CD-Brenner »PlexWriter 16/10/40A« auf den Markt. Wenn Sie geeignete Rohlinge verwenden, schreiben Sie mit dem Gerät eine komplette CD in gerade mal fünf Minuten. Möglich ist dies durch die so genannte Burn-Proof-Technologie, die dafür sorgt, dass der Datenbuffer des Brenners ständig gefüllt ist und die Daten somit kontinuierlich auf den Rohling geschrieben werden. Der flotte Recorder ist ab sofort für circa 670 Mark im Handel.



Mit 16-facher Schreibgeschwindigkeit brennt der Plextor-CD-Brenner einen Rohling in gerade mal läppischen fünf Minuten.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen



1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis: 470 Mark** **Test in: 5/2000**
2. Klipsch Promedia 2.1 **Ca. Preis: 500 Mark** **Test in: 12/2000 (86 Punkte)**
3. Videologic Sirocco Crossfire **Ca. Preis: 800 Mark** **Test in: 5/2000**

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A05SZ **Ca. Preis: 350 Mark** **Test in: –**
2. Toshiba SD-M1402 **Ca. Preis: 280 Mark** **Test in: –**
3. Pioneer DVD-114 **Ca. Preis: 270 Mark** **Test in: –**

PREIS TIPP
Hitachi GD-7000
Ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

Monitor



1. Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll) **Ca. Preis: 950 Mark** **Test in: 4/2000 (87 Punkte)**
2. Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll) **Ca. Preis: 1000 Mark** **Test in: 4/2000 (85 Punkte)**
3. Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll) **Ca. Preis: 1000 Mark** **Test in: 4/2000 (81 Punkte)**

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

2D/3D-Beschleuniger

1. Hercules 3D Prophet 2 Ultra **Ca. Preis: 1300 Mark** **Test in: 13/2000 (94 Punkte)**
2. ATI Radeon 64 MB DDR VIVO **Ca. Preis: 950 Mark** **Test in: 13/2000 (89 Punkte)**
3. Leadtek Winfast GeForce2 GTS64 **Ca. Preis: 850 Mark** **Test in: 13/2000 (89 Punkte)**

PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 370
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad **Ca. Preis: 50 Mark** **Test in: 13/2000 (85 Punkte)**
2. Microsoft Sidewinder Gamepad **Ca. Preis: 70 Mark** **Test in: 13/2000 (82 Punkte)**
3. Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad **Ca. Preis: 80 Mark** **Test in: 13/2000 (82 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Joystick



1. Thrustmaster Afterburner **Ca. Preis: 170 Mark** **Test in: 13/2000 (85 Punkte)**
2. MS Sidewinder Precision 2 **Ca. Preis: 100 Mark** **Test in: 13/2000 (77 Punkte)**
3. Saitek Cyborg 3D Gold **Ca. Preis: 100 Mark** **Test in: 13/2000 (76 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte



1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum 5.1 **Ca. Preis: 500 Mark** **Test in: 2/2001 (92 Punke)**
2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis: 140 Mark** **Test in: 5/2000 (85 Punkte)**
3. Videologic Sonic Vortex 2 **Ca. Preis: 160 Mark** **Test in: 5/2000 (75 Punkte)**

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1. Saitek R4 Force Wheel **Ca. Preis: 400 Mark** **Test in: 9/99**
2. MS Sidewinder Force Feedback Wheel **Ca. Preis: 220 Mark** **Test in: 13/2000 (84 Punkte)**
3. Guillemont Force Feedback R. Wheel **Ca. Preis: 250 Mark** **Test in: 13/2000 (82 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Wingman Formula Force GP
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (75 Punkte)

Maus



1. Microsoft IntelliMouse Optical **Ca. Preis: 110 Mark** **Test in: 13/2000 (88 Punkte)**
2. Logitech MouseMan Wheel Optical **Ca. Preis: 100 Mark** **Test in: 13/2000 (88 Punkte)**
3. Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye **Ca. Preis: 110 Mark** **Test in: 6/2000 (87 Punkte)**

PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

Lenkrad



1. Thrustmaster 360 Modena Pro **Ca. Preis: 170 Mark** **Test in: 13/2000 (87 Punkte)**
2. Fanatec LeMans Special Edition **Ca. Preis: 150 Mark** **Test in: 13/2000 (83 Punkte)**
3. Saitek R4 Racing Wheel **Ca. Preis: 200 Mark** **Test in: 13/2000 (82 Punkte)**

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

PC-Zukunftsvisionen

DIE ZUKUNFT IST NAH

Die dauernde Weiterentwicklung der Grafikkarten sorgt künftig nicht nur für höhere Frame-Raten, sondern auch für detailliertere Darstellungen.

Nicht nur bei den Spielen, auch im Hardware-Lager geht es dieses Jahr drunter und drüber. Wir geben einen Ausblick auf die kommenden Entwicklungen.

Das größte Leid und gleichzeitig die größte Freude eines PC-Spielers ist die permanente Weiterentwicklung der Hardware und somit auch der Spiele.

Zwar hätte man sich als alter Hase mehrere Tausend Mark sparen können, doch säße man bis heute vor Spielen mit Bitmap-Grafik, Adlib-Sound und 40 Megabyte Festplattenplatz. Die ständige Hardware-Evolution ist es, was die PC-Spielerei am Leben erhält und somit bis heute den PC als ungeschlagenen Spiele-Allrounder dastehen lässt. Auf den folgenden zwei Seiten zeigen wir Ihnen, mit welcher Hardware Sie in diesem Jahr rechnen dürfen. Fangen Sie schon mal an zu sparen ...

Im Grafikrausch

Das Jahr 2001 steht im Grafikkartenlager ganz im Zeichen von NVIDIA. Nachdem sich der Chip-Spezialist erfolgreich gegenüber 3Dfx behaupten konnte, und diesen letztendlich schluckte, ist die Straße bis auf ATI und Videologic freigeräumt. Mit dem Erwerb von 3Dfx und dem Voodoo-Markennamen, darf man sich sicherlich noch auf weitere Voodoo-Produkte freuen. Ob diese jedoch eine neue Chip-Architektur aufweisen werden, bleibt fraglich. Genauso wie der Erscheinungstermin. Der Voodoo-Markenname ist jedoch zu wertvoll, um ihn einfach fallen zu lassen. Drum bleiben wir gespannt.

Auch im Jahr 2001 plündern die Grafikkartenhersteller wieder Ihre Brieftasche. GeForce 3 und 4 freuen sich neben einem Radeon-Nachfolger schon auf Käufer.



Die Schlacht um den schnellsten Prozessor ist noch lange nicht vorbei. Ende des Jahres wird diese im 2-GHz-Bereich ausgetragen.

Noch in diesem Monat wird NVIDIA den GeForce-2-Nachfolger vorstellen. Unter dem Codenamen »NV20« entwickelt man einen Chip, der angeblich bis zu sieben Mal schneller sein soll, als die vorherige GeForce-Generation. Der NV20 wird ganz auf die Microsoft-Spieleschnittstelle »DirectX 8« geeicht sein und hardwareseitig (bisher softwareseitig) neue Eigenschaften wie »Vertex Shader« und »Pixel Shader« zur realistischeren Darstellung aufweisen. Auch das von Matrox-Grafikkarten bekannte »Environment Mapped Bump Mapping« hält endlich Einzug in die Chip-Architektur. Weitere Eigenschaften sind: Unterstützung für bildschirmfüllende Kantenglättung



Grafikchips wie der GeForce2 Go dürften manche Spieler zum Kauf eines Notebooks, statt Komplett-PCs überreden.

Dieser harmlos aussehende Bluetooth-Chip wird früher oder später die elektronische Welt revolutionieren.

(FSAA), »Emboss- und Dot Product3 Bump Mapping«. Der Chiptakt beträgt anfangs 200 MHz (Speichertakt: 250 MHz) und steigert sich wohl mit später auftauchenden »Pro« und »Ultra«-Versionen auf 250 MHz oder höher. Der Preis für die neue GeForce wird mit voraussichtlich 1500 Mark jedoch alles andere als harmlos sein.

Spielend unterwegs

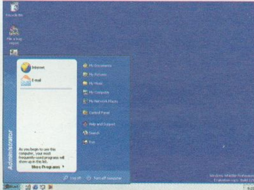
Für potenzielle Notebook-Spieler ist der »GeForce2 Go«-Grafikchip interessant. Bisher gab es bis auf ATI-Grafikkarten keine nennenswerten Anbieter halbwegs leistungsfähiger 3D-Chips. Wir sind uns jedenfalls sicher, dass in diesem und in kommenden Jahren Notebooks als Spieleplattform einen größeren Teil vom Hardware-Kuchen in Anspruch nehmen. Der GeForce2-Go-Chip könnte den Notebooks jedenfalls zum Durchbruch verhelfen und so manchen PC zuhause verstauben lassen. Betrachtet man den GeForce2 Go etwas genauer, so handelt es sich dabei um einen niedriger getakteten GeForce2-MX-Chip (143 MHz anstatt 175 MHz Chiptakt). Wahrscheinlich werden die Hersteller aus Kostengründen den 128 Bit breiten Speicherbus auf 64 Bit SDRAM oder 32 Bit DDR-RAM reduzieren. Bleibt zu hoffen, dass dies nicht konsequent durchgeführt wird. Auch dem Speicher droht eine Schlankheitskur – sollten die Hersteller sich auf 16 oder gar 8 MByte Grafikkartenspeicher einigen, wäre der GeForce2 Go fast schon wieder ein Schuss in den Ofen.

Auch ATI hat für mobile Spieler ein Hardware-Produkt auf Lager: der Radeon VE. Dieser Chip wird ebenfalls in Notebooks gepflanzt, wodurch es zu einem Wettkampf mit dem GeForce2 Go kommen dürfte. Beide Notebook-Prozessoren sind Abwandlungen erfolgreicher Grafikkarten. Während der GeForce2 Go auf den aktuellen GeForce-Kern zugreift, bedient sich der Radeon VE von der Radeon-Technologie. Er unterscheidet sich vom Original-Radeon durch eine anstatt zwei Pixel-Pipelines, was die Füllrate in etwa halbiert. Der 183 MHz getaktete Chip dürfte den GeForce2 Go zumindest auf dem Papier abhängen. Die Größe vom Speicherbus ist mit 64 Bit DDR bereits bekannt. Wie man das von ATI gewohnt ist, taucht auch der Radeon VE in verschiedenen Varianten auf. So bietet eine Variante die so genannte »Hydra Vision«, welche den Anschluss eines zweiten Darstellungsgeräts, ähnlich wie bei Matrox' Dual Head ermöglicht. Auch beim GeForce2 Go wird diese Funktion unter dem Namen »Twin View« auftauchen. Der Radeon-Chip feierte auf normalen Grafikkarten einen großen Erfolg und bot auch NVIDIA ordentlich Paroli. Die nächste Chip-Generation soll wieder MAXX-Versionen zulassen, die mit einer Doppel-Chip-Konfiguration für mehr Leistung sorgten. Der Radeon erscheint nicht mehr als MAXX-Version. Interessanterweise entsteht auch im Konsolenbereich ein Kampf zwischen NVIDIA und ATI. Während NVIDIA den Grafikchip für die Xbox liefert, setzt ATI seinen ArtX-Grafikprozessor in die Gamecube-Konsole von Nintendo.

Um die restlichen Hersteller von Grafikkartenchips wurde es etwas leise. Der Kyro von Videologic ist eine preisgünstige Alternative, Matrox konzentriert sich auf Office-Computer und 3Dfx kann man nur noch nachtrauern.

Prozessor-Rennen

Während früher immer über Prozessorpreise gemeckert wurde, so tut man dies heutzutage über Grafikkarten. Leistungsfähige CPUs sind günstiger denn je. Innerhalb des letzten Jahres zeichnete sich ein Prozessoren-Favorit ab und der nennt sich AMD. Der Thunderbird war günstiger und zudem in höheren MHz-Versionen verfügbar als Pentium-III-CPUs. Mittlerweile werden einem Gigahertz-Prozessoren von AMD zu circa 500 Mark das Stück hinterhergeworfen. Der Pentium 4 zog im ersten Rennen gegen den dem Athlon »Thunderbird« zwar den Kürzeren – doch die



Die nächste Windows-Version (Codename: Whistler) verschmelzt die Consumer-Betriebssysteme Windows 98/ME mit Windows 2000.

Schlacht ist noch nicht vorüber. Hat sich Intel erst einmal aus seinem Rambus-Deal herausgewunden und schnellere Pentium-4-CPUs zu geringeren Preisen in die Menge geschmissen, dürfte sich das Blatt wieder wenden. Derweil feilt AMD am »Palomino«, dem Nachfolger des Thunderbird, der mit bis zu 1500 MHz in den Ring steigt. Höhere Taktfrequenzen dürfte es von AMD gegen Ende des Jahres zu sehen geben, wenn der Herstellungsprozess von 0,18-Micron auf 0,15 oder 0,13 Micron geschrumpft ist. Dann taucht auch der Nachfolger des »Palomino« namens »Thoroughbread« auf, der die 2 GHz Taktfrequenz salonfähig machen soll. AMD setzt derweil voll auf DDR-SDRAM, das in jedem Fall günstiger als Intels verwendetes RDRAM ist und allein dadurch schon erfolgsversprechender klingt.

Eingabe-Flaute

Mit den Eingabegeräten ist das so eine Sache. Die meisten Spieler sind nämlich mit ihrer Tastatur und der Maus schon wunschlos glücklich. Zwar ist der Absatz von Joysticks, Lenkrädern und Gamepads beträchtlich, doch haben Sie sich schon einmal gefragt, wie oft Sie wirklich von diesen Geräten Gebrauch machen? Die Entwicklung dreht sich eigentlich auf der Stelle. Und doch: Hin und wieder gibt es ein neues Eingabegerät, das sich aber nach kürzester Zeit entweder zum Freak-Produkt entwickelt oder dankbarerweise vom Erdboden verschluckt wird. Microsoft war letztes Jahr wenigstens so mutig, den »Strategic Commander« einzuführen, während die »Claw« (siehe Verriss auf Seite 197) ein typisches Produkt für den Schmelzofen ist. Doch dabei wird es nicht bleiben.

Windows-Manie

So sehr das manche Leute nerven mag: aber als PC-Spieler kommt man um Windows nicht herum. Früher oder später sorgt die Firma aus Redmond dafür, dass wieder einmal ein Betriebssystem-Update ansteht. Meist sind eine neue DirectX-Version oder explizite Treiber und Hardware der Grund für die Frischzellenkur auf Laufwerk C:\. Das nächste Windows heißt in der Betaphase »Whistler« – ein endgültiger Name ist noch nicht bekanntgegeben. Whistler soll die bisher getrennten Betriebssysteme Windows 98/ME und Windows 2000 verschmelzen. Im Vorfeld wurde bereits bekannt, dass Microsoft vorhat, einen besonderen Code für jede Whistler-Version einzuführen, die nur auf einer Systemkonfiguration funktionieren soll. Wie sich das auf den Wechsel einer Grafikkarte oder Festplatte auswirkt, bleibt noch offen. Fest steht, dass Spieler auf derartige Schikanen gut verzichten können. Vielleicht ein Versuch, Spieler von PCs zur Xbox zu locken?

Und sonst?

Werden wir in Zukunft mit 3D-Hologrammen hantieren, uns in Cyberanzüge quetschen oder gar auf Holodecks herumspazieren? Wohl kaum. Fakt ist, dass wir auch in Zukunft in einen Bildschirm starren. Dank zunehmender Verbreitung werden dann auch großformatige LCD-Monitore endlich erschwinglich. Monitore gehören früher oder später zum alten Eisen. Alles eine Frage der Zeit. Und die PC-Innereien wie Grafik- und Soundkarten, Prozessoren und Laufwerke entwickeln sich weiter fort. Wir sehen den PC als zentrales Instrument, das in seiner Form wohl immer bestehen bleibt und sich lediglich in seiner Leistung und Ausstattung verbessert. Kleinere Zusatzgeräte wie Organizer, MP3-Player oder Handys versorgt künftig der PC mit Daten und gleicht diese auf allen Geräten ab. Langsam aber sicher wird sich »Bluetooth« etablieren, um im Haushalt und auch speziell für den Spieler gravierende Änderungen einzuführen. Bis in fünf Jahren ist jedes hochwertigere Gerät mit Bluetooth ausgestattet und kommuniziert munter mit anderen Geräten um die Wette. Ein verrücktes Beispiel: Sie besitzen eine kabellose Maus und nehmen Sie mit zur nächsten Netzwerkparty. Dort setzen Sie sich an einen Rechner, der daraufhin per Bluetooth die Daten der Maus ausliest und im 3D-Shooter sofort ihre persönliche Konfiguration einstellt.... **(jr)**

Zukunftsvisionen

DIE PC-WELT VON MORGEN

Keine Sorge, der PC als Spielemaschine verlässt uns noch lange nicht. Was uns in Zukunft sonst noch so in der Unterhaltungselektronik erwartet, offenbaren wir hier ...

Es wurde schon oft gemunkelt, dass der PC wegen der günstigen Konsolen zu den bedrohten Arten zählen werde. Alles Mumpitz. Souverän steht der PC nach wie vor so gelassen da wie ein Fels in der Brandung. Und daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern. Lediglich in der Zubehörabteilung gibt es einen Haufen interessante Entwicklungen, die zwar nicht unmittelbar etwas mit Spielen zu tun haben, aber früher oder später doch noch in die Entwicklung miteinbezogen werden. Für Handys gibt es beispielsweise bereits jede Menge Mini-Spiele. Hier besteht jedoch erheblicher Nachholbedarf, da die Entwicklung noch tief in den Kinderschuhen steckt. **(jr)**

Tower-PCs aufgepasst: Ihr bekommt demnächst Konkurrenz aus dem eigenen Lager. Nein, nicht von Konsolen ist die Rede, sondern von Notebooks. Wenn dieses Jahr endlich leistungsstarke 3D-Chips in größeren Mengen die mobilen Rechner beglücken, dürfte sich so mancher Spieler statt eines bulligen PC-Gehäuses ein Notebook zulegen. Den Anfang machen der »GeForce2 Go« von NVIDIA und sein Konkurrent der »Radeon VE«.
Kostet ein mobiler DVD-Player an die 2000 Mark, so ist er in ein Notebook schon eingebaut. Einziges Manko der tragbaren Klapptastaturen ist die schlechte Akkuleistung. Nach drei bis vier Stunden ist in den meisten Fällen Zapfenstreich. Da sollten die Entwickler sich ein Vorbild am Gameboy nehmen, dessen zwei Batterien immerhin zehn Stunden Spielspaß garantieren. ;)

Die Popularität von Notebooks nimmt dank 3D-Chips und DVD-Funktion künftig zu. Im Bild: Compaq Presario 1400 XL 250.

Wap gleich Flop? Könnte man meinen. Kein Wunder, dass sich diese Funktion bisher als lascher Marketing-Gag abstempeln lassen muss. Schließlich ist die Übertragungsgeschwindigkeit mit 9600 Bit pro Sekunde eindeutig zu langsam. Spieler können damit noch gar nichts anfangen. Aber das soll sich ändern. Seit Eichels eingespielten 100 Milliarden dürfte der Begriff UMTS bekannt sein. Doch bis es so weit ist, gibt es eine Übergangslösung. Mit GPRS sind Datenübertragungsraten von 50 000 Bit pro Sekunde möglich, wodurch WAP und sonstige Anwendungen plötzlich in einem ganz anderen Licht dastehen. Wir sind jedenfalls gespannt, welche Online-Spiele als Erstes einen WAP-Service anbieten. Wäre doch schön, wenn man Infos über die Spielewelt (zum Beispiel »Origin: Worlds of Ultima«) auch unterwegs abrufen könnte.

GPRS soll die Wartezeit bis zu UMTS überbrücken. Eines der ersten GPRS-Geräte ist das Motorola 260, welches auf dem Modell Motorola P7389 basiert. Schick, nicht?

In punkto Softwareauswahl und einfacher Bedienung sind Palm- und Pocket-PC-kompatible Geräte ungeschlagen. Anstatt zwei Geräte mit sich herumzuschleppen, wäre ein Handy-Organizer eigentlich sinnvoll. Da die Software sich hier aber noch auf niedrigem Niveau bewegt, bleiben Organizer wegen ihres attraktiven Preises auch künftig die erste Wahl. Bis in zwei Jahren dürfte sich das mit der Einführung von UMTS jedoch schlagartig ändern. Dann werden nicht nur Töne, sondern auch Bilder oder kleine Animationen via Handy übertragen. In dem Moment ist eine Organizer-Handy-Kombination sinnvoll.

Palm-Geräte besitzen zwar kein eingebautes Handy – dafür sind sie preisgünstig, einfach zu bedienen und haben eine extrem große Fangemeinde.

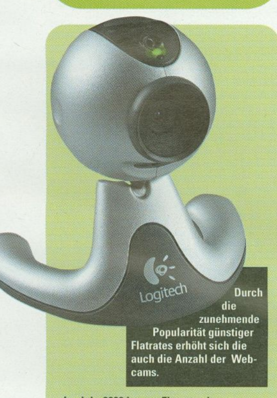
Das Accompli ist eine Neuentwicklung von Motorola und stellt einen Hybrid aus PDA (Personal Digital Assistant) und Handy dar. Neben einer integrierten GPRS-Fähigkeit gibt es einen WAP- und HTML-Browser. Dadurch kann man auch im Netz surfen, ohne einen PC mit sich herumzuschleppen. Als Betriebssystem kommt »Wisdom 4.0« zum Einsatz, das übrigens auch zu »Outlook« kompatibel ist. Ein sechs mal vier Zentimeter großes Farbdisplay sorgt für klare Darstellung.

Die Kombination aus Handy und Organizer ist für Leute, die ungern beides getrennt mit sich herumschleppen.



Zu den kleinsten tragbaren PCs gehört der Onhand-Computer von Matsucom.

Da die Technik immer winziger wird, öffnen sich neue Möglichkeiten, möglichst viele Funktionen in ein kleines Gerät zu stopfen. Der »Onhand-Computer« von Matsucom (Preis: 650 Mark) ist ein gutes Beispiel dafür. Bluetooth fehlt hier zwar noch, doch sobald sich der Standard durchgesetzt hat, erwarten uns neue Möglichkeiten. Natürlich ebenfalls in Form einer Armbanduhr. So genannte »Wearables«, die untereinander Daten austauschen, werden auch Sie irgendwann einmal tragen.



Durch die zunehmende Popularität günstiger Flatrates erhöht sich die auch die Anzahl der Webcams.

Im Jahr 2000 kamen Flatrates in Deutschland erstmals ins Gespräch. Da der Spaß nicht zu teuer ist – und bald auch erheblich billiger werden dürfte – kann sich eigentlich jeder Online-Spieler die begehrte »Quasi-Standleitung« legen lassen. Dadurch sprießen jetzt nach und nach die Webcams aus dem Netz-Boden. ADSL ist zwar ein Schritt in die richtige Richtung, dennoch sind Upload-Raten von 128 Kbit/s für die Übertragung von Video-Streams in hoher Qualität noch zu gering. Bleibt zu hoffen, dass bald ein neuer DSL-Standard auftaucht. Glücklich darf sich schätzen, wer Zugang zu einer schnellen Standleitung hat. Mit unserer Verlags-Standleitung flitzen wir unfairerweise minimal mit einem Ping von 20 durch die Netze.

Dem zunehmenden Interesse an LCD-Bildschirmen verdanken wir einen Preisverfall, der über kurz oder lang die normalen Monitore ins Exil schicken wird. Derzeit gibt es günstige 15 Zoll-LCD-Monitore, doch sind diese für Spiele noch einen Tick zu klein. Erst ab 18-Zoll macht's so richtig Spaß – hier müssen die Preise jedoch erst noch purzeln. Bestes Beispiel ist der »Iiyama TSA4633JT«, ein 18-Zoll Bildschirm mit einer maximalen Auflösung von 1280 mal 1024, USB-Hub, drehbarem Display und zwei Video-Eingängen zum stolzen Preis von (noch) circa 7000 Mark.

LCD-Bildschirme setzen sich langsam durch. Auf Bildschirme, in die man hineinfassen kann, müssen wir aber weiterhin warten.

Ein Format, welches künftig noch viel stärker als erwartet die Musikindustrie bestimmen wird, ist MP3. Anfangs lächelten die Global Player über das Winz-Format während sie sich heute ob der Popularität in den Hintern beissen. Erinnern sie sich noch an die Zeit, als CD-Hüllen langsam aber sicher die Schallplatten aus den Regalen verdrängten? Die gleiche schleichende Entwicklung vollzieht sich gerade mit den für so zukunftssicher gehaltenen CDs. Logisch, daß es auch weiterhin CDs im Laden zu kaufen gibt, doch die elektronische Verbreitung von Musiktiteln wird sich eine große Scheibe vom Musikgeschäfts-Kuchen abschneiden. Derzeit sprießen portable MP3-Player wie die Pilze aus dem Boden. Auch im Wohnzimmer machen es sich die ersten Geräte mit eingebauter Festplatte gemütlich. Nicht mehr lange und Sie füttern Ihr portables Musikgerät an einem Kaufhaus-Automaten mit neuen Liedern...

Warum zur Hölle braucht man in Zeiten von Notebooks, Organizern und Home-PCs noch so etwas wie ein Webpad? Derzeit mag die Frage berechtigt sein, doch mit der Einführung von UMTS dürfte sich das leichte Webpad als großer Renner erweisen. Eine Tastatur wird auf dem drucksensitiven Display dargestellt. Natürlich darf man auch in wichtiger Pose mit einem Stift darauf herumstochern. Ob sich die Spielewelt auf Webpads etabliert, muss sich erst noch zeigen. Vorerst nehmen Notebooks die Rolle der Lieblingshardware »oft umherreisender Spieleabängiger« ein.

Sorry, aber in diesem Bild sahen wir die einzige attraktive Darstellung eines Webpads. Miau.

Enthüllt: Microsofts Spielekonsole Xbox

DIE XBOX

Zwar schlägt die Xbox hier zu Lande erst im Frühjahr 2002 ein – trotzdem stehen seit neuestem das Erscheinungsbild der Spielekonsole und des Gamepads fest.



Jay Allard, General Manager der Xbox präsentierte das endgültige Design der Spiele-Konsole.



So sieht sie aus, die Xbox. Äußerlich ändert sich bis zum Erscheinungstag nichts mehr, lediglich intern wird noch etwas experimentiert.

Spekulationen über die verwendete Hardware und unbestätigte Design-Bilder aus dem Internet gerieten am 6. Januar plötzlich in Vergessenheit. Der Grund: Bill Gates persönlich lüftete das Geheimnis um das endgültige Erscheinungsbild der Xbox-Spielekonsole.

In seiner Ansprache auf der diesjährigen Consumer Electronics Show in Las Vegas gab es jede Menge Neuigkeiten über den PlayStation2-Konkurrenten. Ein paar Tage später wurde sie auch der deutschen Fachpresse vorgestellt. Nach einer Ansprache von J. Allard, dem General Manager der Xbox, schnappten wir uns die Konsole samt Gamepad und wurden nie wieder gesehen. Äh, fast. Jedenfalls bestaunten wir erst einmal das Design der brandneuen Hardware-Komponenten.

Auf der Rückseite gibt es (v.l.n.r.) den Stromversorgungsanschluss, einen Multi-AV-Port für die Bildsignale und einen Ethernet-Port.



An der Vorderseite verbinden Sie bis zu vier Gamepads über USB-ähnliche Stecker mit der Xbox.

DVD-Player oder Spielekonsole?

In erster Linie wurde die Xbox als Konsole konzipiert, die hauptsächlich den Spieler im Fadenkreuz hat. Dass das Gerät nebenbei noch als DVD-Player und später möglicherweise als Set-Top-Box für den Zugang zum Internet dient, spielt für Microsoft vorerst eine Nebenrolle. Auf den ersten Blick sieht der schwarze Kasten wie eine gewöhnliche HiFi-Komponente aus. Schaut man jedoch genauer hin, so ist ein grünes X-Logo auf der Oberseite zu erkennen, das zwar keine Funktion verbirgt, aber dennoch einfach schick aussieht. An der Vorderseite befinden sich – wie beim Nintendo 64 – vier Ports zum Anschluss von Gamepads (dazu später mehr). Natürlich werden im weiteren Verlauf der Xbox-Entwicklung noch Komponenten wie eine Maus und eine Tastatur hinzukommen. Angekündigt sind diese bisher aber noch nicht. Ein spezielles USB-Format verhindert den Anschluss von Geräten mit einem normalen USB-Stecker. Bisherige USB-Gamepads und Tastaturen sind mit der Xbox vorerst also inkompatibel. Weiterhin steht an der Vorderseite der Konsole ein An-/Aus-Schalter und der Knopf für die Laufwerksschublade zur Verfügung.

Region-Code?

Gefüttert wird die Xbox mit DVD-Medien, welche Sie in eine waagrecht eingebaute Laufwerksschublade legen, die per Knopfdruck einfährt. Damit es für Leute, die sich mit Vorliebe viele Sicherheitskopien ihrer Spiele anlegen, nicht zu einfach wird, hat man sich auf ein exotisches DVD-Format (DVD-9) geeinigt. Insgesamt passen auf eine solche DVD satte neun Gigabyte an Daten. Natürlich lassen sich auch DVD-Filme abspielen. Der allseits unbeliebte Region-Code (US-DVDs funktionieren nur auf US-Xboxen und europäische DVDs nur auf europäischen Xboxen) wird natürlich auch hier ein Wörtchen mitreden. Entwickelt wird der Software-DVD-Player namens »CineMaster« von Ravisent Technologies, einer Firma, die laut Microsoft am meisten Erfahrung auf diesem Gebiet zu bieten hat.

Das alte Kompatibilitäts-Problem, wie man es von der Sega Dreamcast oder dem Super Nintendo kennt, wird zumindest hardwareseitig bei der Xbox nicht vorhanden sein. Gemeint ist beispielsweise die Inkompatibilität amerikanischer Module mit einer europäischen Konsole. Nunmehr sollen die Spielehersteller entscheiden, ob ein amerikanisches Spiel auf einer deutschen Konsole funktioniert oder nicht. Eine Sicherheitsvorrichtung in der Konsole selbst gibt es nicht. Diese Tat werden insbesondere die Fans von Importspielen dem Giganten aus

»Der NVIDIA-Chip rechnet mit 250 MHz.«

Redmond hoch anrechnen. Ein Region-Code für Spiele soll nur dann einen Strich durch die Rechnung machen, wenn die Spielefirmen ihn willentlich auf der DVD des Spiels unterbringen. So liegt die Entscheidung letztlich bei den Herstellern selbst, ob sich ein US-Spiel auch in anderen Ländern spielen lässt. Hoffentlich denken die Firmen hier auch an die Liebhaber von Original US-Spielen, welche auf manche eingedeutschte Spiele gut verzichten können. Weiterhin kümmerte man sich um das beispielsweise von der PlayStation2 bekannte



Die Form des Gamepads erinnert stark an die eines Dreamcast-Pads und liegt sogar noch ein bisschen besser in der Hand.

Problem der unterschiedlichen Hz-Frequenzen. Während Spiele auf der amerikanischen PlayStation2 mit 60 Hz arbeiten, rackert das europäische Pendant mit 50 Hz. Deshalb müssen deutsche Käufer von PS2-Spielen niedrigere Frame-Raten in Kauf nehmen – wie zum Beispiel beim Snowboard-Spiel »SSX«. Laut Allard sollen ein Chip und besondere Kabelvarianten diese Problematik lösen. Microsoft spendierte dem schwarzen Kasten einen Multi-AV-Port zum Anschluss von Fernsehern (auch HDTV) oder Monitoren. Zusätzlich sitzen auf der Rückseite noch der Stromversorgungs-Anschluss und ein Ethernet-Port zur Verbindung der Konsole mit Netzwerken (10-100 Mbit/s). Auch eine Direktverbindung von Xbox zu Xbox ist möglich. Doch das ist noch lange nicht alles, denn eine neue Spielekonsole sollte zum Start auf jeden Fall mit einem dicken Spielepaket aufwarten. Noch nie hat es eine Konsole geschafft, im Vorfeld so viele Spiele-Hersteller zur Zusammenarbeit zu überreden. Das liegt unter anderem daran, dass jedem interessierten Entwickler ein System neben gutem Support spendiert wurde. Und weil die Spiele nicht nur Spaß machen, sondern nebenbei auch gut aussehen sollen, hat sich Microsoft in punkto Hardware mächtig ins Zeug gelegt.

Innere Werte

Auch bei der integrierten Hardware einigte man sich auf feste Angaben. Die eine oder andere Komponente wird wohl noch getauscht oder nachträglich eingebaut, im Großen und Ganzen soll die Konsole aber in etwa die folgenden Spezifikationen aufweisen: Der Hauptprozessor kommt von Intel und rechnet mit einer Geschwindigkeit von 733 MHz. In Sachen Grafikprozessor klingelte man an der Haustür von NVIDIA. Fortan sitzen ein 250 MHz-Chip (NV2X) und ein weiterer Multimedia-Prozessor (MCP-X) in der Xbox. Vormals sollte es ein 300 MHz-Prozessor sein, doch aus Kosten- und Leistungsgründen (so viel schneller soll die 300 MHz-Version nicht gewesen sein) entschied man sich für die kleinere Variante. An Speicher wurde dem Kasten 64 Megabyte gegönnt. Ungewöhnlich für eine Konsole – Spieler werden es jedoch lobend in Kauf nehmen: Microsoft integrierte eine Festplatte mit 8 Gigabyte Speicherkapazität. Auch beim Soundchip wurde nicht gespart. Microsoft bediente sich bei Wolfson Microelectronics und wird den WM9709-Chip in die Box integrieren.

Kontrolle bewahren

Wie sich das für eine Spielekonsole gehört, muss auch ein Gamepad im Paket dabei sein.



»Oddworld: Munch's Oddysee« wird zu den ersten erhältlichen Spielen für die Xbox gehören.

Auf der Xbox-Presseveranstaltung hielten wir es probeweise in der Hand und bekamen einen soliden Ersteindruck vermittelt. In die Oberseite wurden sechs farblich unterschiedliche Buttons gepflanzt. Während vier davon gleich groß sind, wurden die beiden rechts außen etwas schmaler gehalten. An der Unterseite befinden sich noch zwei analoge Schaltknöpfe. Doch zurück zur Oberseite. Hier stehen noch zwei analoge Steuerknüppel (einer für den linken, der andere für den rechten Daumen) und ein »halb-digitales« Steuerkreuz (D-Pad) zur Verfügung. Halb-digital aus dem Grund, weil es wie schon das Sidewinder Gamepad Pro ein Steuerkreuz mit Sensitivitätserkennung besitzt. Wünschenswert



Dank NVIDIA-GPU steht die Grafikqualität von »Malice« gängigen PC-Spielen in nichts nach.

wäre ein digitales Steuerkreuz, wie man es von PlayStation- oder Nintendo 64-Controllern kennt. An zusätzlichen Funktionen bietet das Gamepad einen Back-Button, mit dem Sie wie in einem Internet-Browser einen Schritt zurückgehen können. Zusätzlich gibt es noch einen Start-Button und zu guter Letzt warten noch zwei Erweiterungsschächte auf Speicherkarten und Rumble-Packs. Insgesamt orientierte man sich am Design eines Dreamcast-Pads, wobei das Microsoft-Pad sogar noch einen Tick besser in der Hand liegt.

Spieleflut

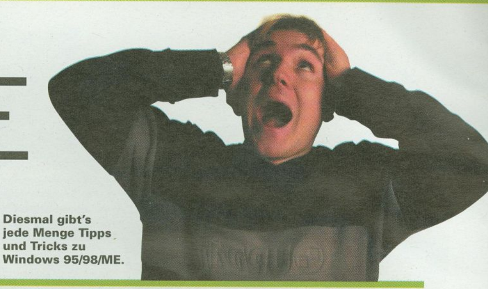
Wie bereits erwähnt, hat sich so ziemlich jeder große Spielehersteller dazu bereit erklärt, Software für die Xbox anzubieten. Bereits gezeigt wurden das Geschicklichkeitsspiel »Oddworld: Munch's Oddysee« von Oddworld Inhabitants und das Action-Adventure »Malice« von Argonaut. Munch's Oddysee setzt die Abenteuer des quirligen Abe fort. Diesmal in Begleitung von Munch, einem etwas breiteren und untersetzten Kollegen. In Malice steuern Sie eine weibliche Heldin, die vor nichts zurückschreckt und im Demo mit einem Hammer lästiges Krabbelvieh zermalmte. Grafisch zeigte man insbesondere mit Malice, zu was die Xbox im Stande sein wird. Dynamische Lichtquellen, uneben wirkende und hochauflösende Texturen, weiches Scrolling und einen hohen Detailgrad zeigten, dass es die Xbox-Hardware mit derzeitigen PC-Spielen aufnimmt. Und dabei lief Malice lediglich in einem Stadium, das angeblich etwa einer 20 prozentigen Grafik-Leistung der finalen Konsole entspricht. Und der Skateboard-Kracher »Tony Hawk's Pro Skater 2x« soll rechtzeitig zum Konsolenstart mit exklusiven, nur für die Xbox verfügbaren Eigenschaften aufwarten. Bis zur Veröffentlichung der Konsole dürfen Sie jedoch noch ein Weilchen warten. Erst im März nächsten Jahres erscheint die Xbox in Deutschland. In Amerika ist sie ab Oktober erhältlich. **(jr)**

DIE XBOX IM VERGLEICH

Prozessor	Xbox	PlayStation 2	Nintendo GameCube
Taktfrequenz des Grafik-Prozessors	250 MHz	147,456 MHz	202,5 MHz
Arbeitsspeicher	64 MByte	32 MByte	43 MByte
Speicherbandbreite	6,4 GByte/s	3,2 GByte/s	3,2 GByte/s
Polygonleistung	125 M/s	66 M/s	6-12 M/s
Gleichzeitige Texturen	4	1	noch nicht bekannt
Pixelfüllrate – ohne Textur	4,0 G/s	2,4 G/s	noch nicht bekannt
Pixelfüllrate – 1 Textur	4,0 G/s	1,2 G/s	noch nicht bekannt
Pixelfüllrate – 2 Texturen	4,0 G/s	0,6 G/s	noch nicht bekannt
Texturkompression	Ja (6:1)	Nein	Ja, S3TC (6:1)
Audiokanäle	256	48	64
Hardwareseitige 3D Audio-Unterstützung	Ja	Nein	noch nicht bekannt
Maximale Auflösung	1920x1080	1280x1024	noch nicht bekannt
Maximale Auflösung (2 x 32 bpp Frame Buffer + Z-Buffer)	1920x1080	640x480	noch nicht bekannt
Erscheinungstermin	März 2002 (Deutschland), Oktober 2001 (USA)	bereits erhältlich	Oktober 2001 (Japan/USA), Frühjahr 2002 (Deutschland)

Windows-Tipps

KEINE PANIK!



Diesmal gibt's jede Menge Tipps und Tricks zu Windows 95/98/ME.

Es gibt einen Haufen nützliche oder gar undokumentierte Funktionen, die den Windows-Alltag erheblich erleichtern. Die tauglichsten pferchten wir auf diesen beiden Seiten zusammen.



In Windows 98 und Windows ME erstellen Sie dank der Active-Desktop-Funktion schicke Hintergründe mit mehreren Bildern.

Zunächst fangen wir mit den Tipps an, die bei allen Windows-Consumerbetriebssystemen (Windows 95/98 und ME) funktionieren. An späterer Stelle gibt's noch spezielle Windows ME-Kniffe. Bei allen Tipps handeln Sie auf eigene Gefahr. Für die Angaben übernehmen wir keine Gewähr.

Windows 95/98/ME

1) Schnellerer Windows-Neustart

Normalerweise beginnt der Neustart von Windows 95 und 98 beim Auslesen der Bios-Informationen. Haben Sie Windows bereits gestartet und möchten nochmal neu starten, so halten Sie beim beenden die Shift-Taste gedrückt. Der nächste Boot-Vorgang verzichtet auf die Bios-Prozedur und lädt nur das Betriebssystem erneut.

2) »Rechner herunterfahren« beschleunigen

Es geht auch einfacher, als sich durch »Start«, »Beenden«, »Windows beenden« zu klicken. Über eine Verknüpfung beenden Sie den Computer per Doppelklick. Voraussetzung dafür ist, daß Sie zuvor natürlich alle offenen Programme beenden. Legen Sie dazu auf dem Desktop eine Verknüpfung an, die die Befehlszeile »RUNDLL32.EXE user,ExitWindows« enthält. Danach geben Sie der Datei noch einen Namen, wie zum Beispiel »Feierabend« oder »Raus hier«.

3) Schnellerer Festplatten-Zugriff

Durch folgenden Tipp erhalten Sie einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil: Unter »Start«, »Einstellungen«, »Systemsteuerung«, »System«, »Leistungsmerkmale«, »Datei-system« können Sie unter »Festplatte« und »Standardnutzung dieses Computers« eine bessere Einstellung wählen. Hat ihr Rechner jede Menge RAM (zum Beispiel 256 MByte), wählen Sie die Einstellung »Netzwerkserver«. Daraufhin speichert Windows die 64 zuletzt verwendeten Pfade im Arbeitsspeicher und verzichtet auf eine erneute Kontrolle der FAT.

4) Desktop-Icons ohne Namen

Möchten Sie einem Desktop-Objekt ausnahmsweise einmal keine Bezeichnung aufs Auge drücken, so ist das durch eine undokumentierte Funktion möglich. Gehen Sie in das Eigenschaften-Menü des Objekts und wählen Sie »Umbenennen«. Anschließend halten Sie die »ALT-Taste« gedrückt und geben auf dem Ziffernblock »0160« ein.

5) Schneller die Eigenschaften aufrufen

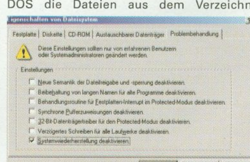
Normalerweise braucht es zwei Mausklicks, um im Explorer die Eigenschaften einer Datei aufzurufen. Halten Sie hingegen die ALT-Taste gedrückt, gefolgt von einem Doppelklick geht es etwas schneller und stilvoller. :)

6) Windows 98-Fensterposition speichern

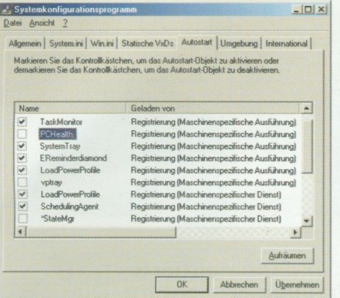
Ein kleiner Bug in Windows 98 verhindert, daß sich das Betriebssystem die Position der Fenster merkt. Halten Sie während des Schließens eines Fensters (zum Beispiel des Explorers) einfach die Strg-Taste gedrückt und schon bleiben die letzten Einstellungen erhalten.

7) Windows 98-Bootdiskette im DOS-Modus erstellen

Nicht nur unter Windows 98, sondern auch unter dessen DOS-Oberfläche können Sie eine Boot-Diskette anfertigen. Nach erfolgreichem DOS-Bootvorgang wechseln Sie ins Verzeichnis »c:\windows\command« (cd windows / cd command) und geben »bootdisk« ein (gefolgt von Enter). Danach kopiert DOS die Dateien aus dem Verzeichnis



Unter »Eigenschaften von Dateisystem« nehmen Sie den ersten Schritt zur Deaktivierung der Systemwiederherstellung unter Windows ME.



Deaktivieren Sie im Systemkonfigurationsprogramm die Einträge PCHealth und StateMgr, schicken Sie die Windows ME-Systemwiederherstellung vollständig in Rente.

c:\windows\command\ebd auf die Diskette. Selbstverständlich muss die Diskette im Floppy-Laufwerk leer sein.

8) Passwort für den Bildschirmschoner vergessen?

In Zeiten von 13 Freemail-Accounts und unzähligen Webseiten-Logins, lässt Einen schon mal das Gedächtnis im Stich. Sollten Sie das Passwort für den Bildschirmschoner vergessen haben, so können Sie in der Registry (Aufruf über »Start«, »Ausführen«, »regedit.exe«) unter »HKEY_Users\ Default\ Control Panel\ desktop« das Passwort entfernen, indem Sie den Eintrag »ScreenSave_Data« löschen.

9) Papierkorb umbenennen

Bekanntlich lässt sich die Bezeichnung »Papierkorb« des Papierkorbs nicht ändern. Über einen Eingriff in die Registry (siehe oben) modifizieren Sie trotzdem den Untertitel des Icons. Suchen Sie dazu in der Registry nach dem Schlüssel »{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}«. An dieser Stelle können Sie den Eimer in »Sondermüll«, »Komposthaufen« oder was auch immer umbenennen (nur Win 95/98).

10) Übrige Einträge aus »Systemsteuerung/Software« löschen

Normalerweise löschen Sie ein Spiel über die Deinstallieren-Verknüpfung, welche bei der Installation angelegt wird. Eine Deinstallation ist auch über »Start«, »Einstellungen«, »Systemsteuerung«, »Software« durchführbar. Hin und wieder kommt es aber doch vor, daß ein paar Programme aus Versehen manuell gelöscht wurden. Der Deinstallations-Eintrag steht dann nach wie vor in der Software-Liste. Um auch diese letzten Fragmente noch zu entfernen, rufen Sie »regedit.exe« auf und schlagen sich bis in »HKEY_LOCAL_MASCHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall« durch. Dort sind die ganzen Programme aufgeführt, die auch in der Software-Liste stehen.

11) »Desktop anzeigen« wiederherstellen

Unter Windows 98 und ME befindet sich neben dem Start-Button das Symbol, um sämtliche Fenster in den Hintergrund zu stellen, so daß Sie auf die Desktop-Oberfläche zugreifen können. Löschen Sie dieses Objekt versehentlich, so lässt es sich über eine Textdatei neu erstellen. Erschaffen Sie dazu die Textdatei »Desktop anzeigen.scf« im Ordner »Windows/Anwendungsdateien/Microsoft/Internet Explorer/Quick Launch«. In die Textdatei tragen Sie folgendes ein:

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,3
[Taskbar]
Command=Toggle Desktop
```

Anschließend taucht die Verknüpfung wieder in der Schnellstart-Leiste auf.

12) Datei mit alternativem Programm öffnen

Sie können bestimmen, mit welchem Programm Sie einen bestimmten Dateitypen öffnen möchten. Wenn Sie beispielsweise eine Textdatei nicht mit dem Editor, sondern mit dem WordPad bearbeiten möchten, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie die zu öffnende Datei aus. Drücken Sie die Shift-Taste (Umkehrtaste) und klicken mit der rechten Maustaste darauf. Anschließend öffnet sich das Kontextmenü. Hier wählen Sie »Öffnen mit...« aus und suchen nach der WordPad-Anwendung. Zuguterletzt haben Sie noch die Wahl, ab sofort alle Textdateien mit dem WordPad zu öffnen.

13) Mehrere Bilder auf dem Desktop

Seit Windows 98 bietet sich dank des Active Desktops die Möglichkeit, mehrere Bilder auf dem Desktop darzustellen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop. Nun wählen Sie »Eigenschaften« und aktivieren das Kontrollfeld »Webinhalte auf dem Desktop anzeigen«. Bestätigen Sie mit »OK«. Unter Windows ME rufen Sie nun wieder das Kontextmenü per Rechtsklick auf. Ein Klick auf »Active Desktop« und »Neues Desktopobjekt« lässt Sie eine .jpg-, .bmp-, .gif-, .png oder HTML-Datei auswählen. Unter Windows 98 geht dies über das »Anzeige-Menü« und das Kontrollfeld »Neu«. Schließlich kleistern Sie ihren Desktop mit haufenweise Bildern oder Webseiten zu. Doch Vorsicht: Langsame Systeme mit wenig Arbeitsspeicher gehen hierbei schnell in die Knie.

Windows ME

1) Systemwiederherstellung deaktivieren

Ein leidiges Thema für Spieler mit installiertem Windows ME ist die Systemwiederherstellung. Bietet sie zwar einerseits die Möglichkeit zum Anlegen eines Backups, so lähmt Sie hin und wieder ohne nachzufragen plötzlich mitten in einem Spiel die Geschwindigkeit durch Festplattenzugriffe. Außerdem müssen in Extremfällen über 500 MByte Speicherplatz auf der C-Partition dran glauben. Wenn Sie auf die Systemwiederherstellung verzichten können, zögern Sie nicht, folgende Schritte durchzuführen:

Rechter Mausklick auf »Arbeitsplatz«, Klick auf »Eigenschaften«, »Leistungsmerkmale«, »Dateisystem«. Im Tab »Problembehandlung« deaktivieren Sie den Punkt »Systemwiederherstellung« und klicken auf »OK«. Die anschließende Aufforderung zum Neustart lehnen Sie ab. Nun klicken Sie auf »Start« und »Ausführen«. Geben Sie »msconfig« ein. Im Tab »Autostart« deaktivieren Sie »StateMgr« und »PCHealth«. Danach klicken Sie auf »OK« und booten den Rechner neu. Ab sofort ist die Systemwiederherstellung deaktiviert. Sollte der Ordner »c:_Restore« inzwischen ordentlich aufgeblasen sein, können Sie ihn ebenfalls löschen. Das funktioniert jedoch nur von der DOS-Oberfläche aus. Um dorthin zu kommen, benötigen Sie eine Windows-Bootdiskette mit der Datei deltree.exe. Nach dem Bootvorgang geben Sie »deltree –y c:_restore« ein. Nun starten Sie den Rechner neu und haben fortan ein paar MByte mehr Platz.

2) Überflüssige Installationsdateien entfernen

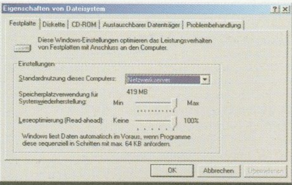
Bei der Installation von Windows ME werden 150 MByte überflüssige Daten in das Verzeichnis c:\windows\options\install kopiert. Darauf muss Windows eigentlich nicht mehr zugreifen, da es selbständig Sicherheitskopien der wichtigsten Dateien anlegt. Sie können Sie also bedenkenlos löschen.

3) Installation des internen Packers

Der integrierte Packer für Zip-Dateien wird bei einer Standardinstallation von Windows ME leider nicht auf die Platte geklatscht. Dieser lässt sicher aber nachträglich installieren: Über »Systemsteuerung«, »Software«, »Windows-Setup« wählen Sie unter den Komponenten die »Systemprogramme« aus und schauen sich die Details an. Hier aktivieren Sie »Komprimierte Ordner«. Ab sofort zeigt Windows ME ZIP-Dateien mit einem Reißverschluss an.

4) Startverzeichnis des Windows-Explorers ändern

Windows ME-Spieler kennen das Problem. Der Explorer öffnet bei jedem Aufruf zuerst den Ordner »Eigene Dateien«. Damit Sie nicht jedesmal den Verzeichnisbaum aufklappen müssen, starten Sie ihn über einen Parameter mit ihrer Lieblings-Ausgangsposition. Dazu gehen Sie über einen Rechtsklick in die Eigenschaften des Explorers und geben in die Verknüpfung »c:\windows\explorer.exe /e,c:\« ein. Ab sofort stellt der Explorer standardmäßig das Verzeichnis c:\ dar und zeigt außerdem die restlichen Laufwerke an. **(jr)**



Genügend Speicher vorausgesetzt, kitzeln Sie mit der Eintragung »Netzwerkserver« noch etwas mehr Geschwindigkeit aus ihrem Rechner.

Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ SPIELER-BETRIEBSSYSTEM

Als leidenschaftlicher Spieler von 3D-Shootern möchte ich gerne erfahren, welches das beste Betriebssystem ist. Windows 98, Windows ME oder gar Windows 2000? (Richard Aschberger)

Wer spielt braucht Windows 2000 nicht, auch wenn dank DirectX die meisten Spiele inzwischen auf dem Profi-Betriebssystem laufen. Die Betonung liegt in dem Fall aber auf »die meisten«, denn alle Spiele laufen bei weitem nicht, was das Betriebssystem für Spieler uninteressant macht. Wer bereits Windows 98 auf seinem Computer installiert hat, der braucht wiederum Windows ME nicht, und umgekehrt. Einen Umstieg von Windows 98 auf Windows ME würde ich im Moment nicht empfehlen.

■ DVD-VIDEO ABSPIELEN

Ich habe mir vor einigen Tagen ein DVD-Laufwerk von Pioneer (DVD-A04SZ) gekauft. Dazu eine Video-DVD die ich mir ansehen wollte. Ich hab nur das Problem, dass ich sie nicht abspielen kann. Die DVD funktioniert (wir haben sie bei einem Freund ausprobiert), sie enthält jedoch nur Dateien mit der Endung »VOB«. Wenn ich den Windows DVD-Player starte, kommt die Meldung, dass ich einen Decoder (Software oder Hardware) benötige. Wieso kann ich die DVD nicht einfach so abspielen? Wisst ihr vielleicht wo ich so einen Software-Decoder herunterladen kann? (Oskar Siris)

Die auf den DVD-Videos enthaltenen VOB-Dateien dudeln tatsächlich ohne weitere Software nicht auf dem PC. Dazu benötigt man einen Software-DVD-Player. Ich selber habe mit dem »PowerDVD« von Cyberlink ganz gute Erfahrungen gesammelt. Von diesem Player gibt es auch eine Demo-Version, die man sich direkt von der Hersteller-Website holt: www.gocyberlink.com.

■ STANDARD-VIDEOPLAYER

Ich habe ein Problem mit MPEG-Videos. Immer wenn ich diesen Dateientyp aufrufen möchte, dann erscheint auf dem Bildschirm: »Real.exe wurde nicht gefunden. Dieses Programm ist zum Öffnen von MPEG-Dateien erforderlich.« Das ist so, seit ich den Real-Player deinstalliert habe. Wie kann ich wieder den »Windows Media Player« als Standard-Player einstellen, so dass er automatisch startet, wenn ich ein MPEG-Video aufrufe? (Sebastian Wierer)

Ja, ja, die lieben, umsichtigen Deinstallationsprogramme. Mit dem alten »Active Movie« lieferte Microsoft noch ein Programm »Active Movie Dateitypen« mit (fand man unter »Start/Zubehör/Multimedia«), das lobenswerterweise die Verknüpfungen mit den Dateiendungen zurück auf Active Movie gelenkt hat. Beim Mediaplayer behilft man sich anders: linker Mausklick im Explorer um die Datei anzuwählen, dann die Shift-Taste gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken. Jetzt erscheint ein Menü mit dem Eintrag »Öffnen mit ...«. Diesen Eintrag anwählen. In dem Fenster das Programm »mplayer« wählen, das Kästchen bei »Datei immer mit diesem Programm öffnen« aktivieren, »OK« anklicken und fertig. Dieses Verfahren funktioniert übrigens bei allen Dateiendungen.

■ DVD ZU LAUT

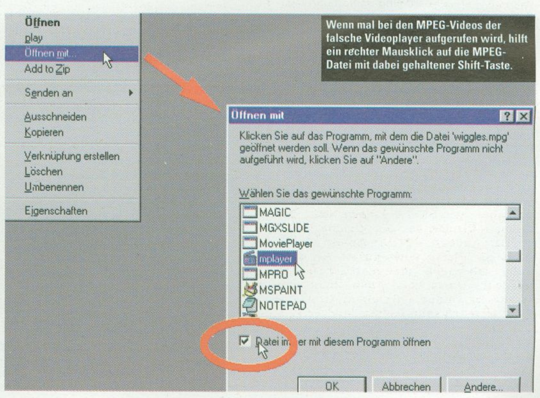
Ich habe das DVD-Laufwerk Pioneer 114 und folgendes Problem: Es ist tierisch laut im Vergleich zu meinen vorherigen CD-ROM-Laufwerken. Kann man dagegen etwas machen? (Artur Fischer)

Ist das Laufwerk auch im nicht eingebauten Zustand so laut? Wenn nicht hilft eine einfache Dämmung zwischen dem Gehäuse des Laufwerks und dem Metall des Laufwerkschachtes im PC. Eine Lage Papier dazwischengeklemmt wirkt da manchmal schon Wunder.

■ UDMA/100

Ich möchte mir eine neue Festplatte (30 GByte von IBM), mitsamt UDMA/100-Controller kaufen. Wenn ich nun ein CD-ROM-Laufwerk (mit UDMA/33) an den Controller hänge, passt sich dann die Festplatte auch an die geringere Geschwindigkeit an oder bleibt sie bei UDMA-100? (Erwin Prosch)

Sobald an einem Strang des Flachbandkabels zwei Geräte mit unterschiedlichen UDMA-Modi hängen, richtet sich das schnellere Gerät nach den Spezifikationen des langsameren. Sprich: Die IBM-Festplatte läuft auch »nur« im UDMA/33-Modus. Das ist aber nicht



Wenn mal bei den MPEG-Videos der falsche Videoplayer aufgerufen wird, hilft ein rechter Mausklick auf die MPEG-Datei mit dabei gehaltener Shift-Taste.

weiter schlimm, da a) man diesen Geschwindigkeitsverlust in der Spiele-Praxis nicht bemerkt und b) Zusatz-Controller ebenfalls immer zwei Kanäle für vier Geräte haben. Hängen Sie das CD-ROM-Laufwerk und die Festplatte an unterschiedliche Stränge und schon dampft die Platte mit UDMA/100. Allerdings müssen Sie dann für die Festplatte auch ein teureres, spezielles UDMA/100-Kabel verwenden.

■ 32 BIT FARBTIEFE

Ich habe seit ungefähr eineinhalb Jahren eine »Voodoo3 PCI« in meinem Athlon/800-System. Würde es sich lohnen auf eine Grafikkarte mit 32 Bit Farbtiefe umzusteigen? Und wenn ja, auf welche? Der Spaß sollte maximal 700 Mark kosten. (Harald Baumann)

»Lohnen« ist ein weitgefasster Begriff. Ich würde grundsätzlich an dem PC nicht rumschrauben, wenn die Voodoo-Karte ansonsten einwandfrei läuft. 32 Bit Farbtiefe hört sich zwar erst mal nach mehr an, und in der Praxis sieht man auch einen Unterschied, sprich: die Grafik ist noch ein wenig detaillierter. Ob das jedoch eine Investition von 700 Mark rechtfertigt - inklusive Treiber-Neuinstallation und etwaigen Querelen mit nicht hundertprozentig funktionierenden Treibern, wage ich zu bezweifeln. Deswegen: Geld sparen und lieber in ein paar neue Spiele stecken.

■ AUCH MEIN RECHNER PIEPT

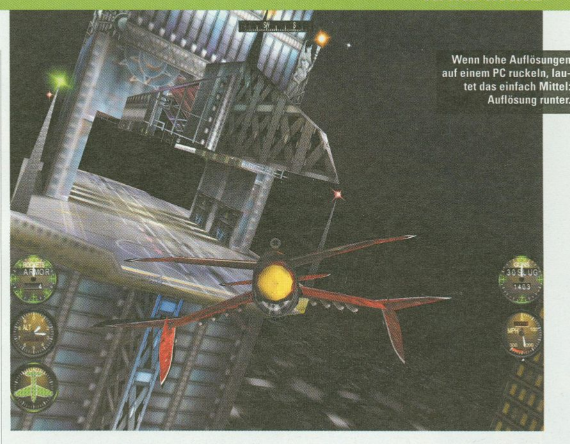
Ich bin gerade über den Beitrag »Rechner piepst« in der letzten PC Player gestolpert. Ich habe das gleiche Problem (piepsen, ausschalten, einschalten) – weiß aber auch warum: das Epox Mainboard »8kta« (das auch ich besitze) kommt anscheinend mit manchen Grafikkarten nicht gut zurecht (in meinem Fall eine »G400« von Matrox). (Wolfgang Schmied)

Mich erreichte noch eine weitere E-Mail mit genau der gleichen Problemschilderung zu exakt diesem Board. Im zweiten Fall (geschildert von »Sebi« per E-Mail, danke dafür) wurde das Epox-Board eingeschickt und repariert. Ursache: AGP-Slot defekt. Ich weiß natürlich nun nicht, wodurch der Defekt zu Stande kam. Ob das ein Serienfehler ist oder die Kontakte der AGP-Slots durch zu hohe Stromaufnahme der Grafikkarte korrodieren, oder sonst was. Dies auf jeden Fall als momentanen Hinweis für alle, die sich ein neues Motherboard kaufen wollen.

■ GROßE FESTPLATTE

Ich habe ein Mainboard der Firma Bravo-Baby mit Intel Chip. Nun habe ich mir eine Festplatte von IBM mit 46 GByte gekauft. Als ich die Festplatte einbaute, erkannte mein BIOS die Platte nicht. Bei meinem Bruder, der das gleiche Board besitzt (jedoch mit Via-Apollo Chip), läuft die Platte einwandfrei. Im Netz habe ich nach einem BIOS-Update gesucht. Doch von Bravo Baby war nichts zu finden. Für einen Tipp von Euch wäre ich sehr dankbar. (Dirk Becker)

Mit Festplatten von Kapazitäten über 32 GByte hat so manches BIOS Probleme. Da gibt es zwei Möglichkeiten: Hinten an der IBM-Festplatte gibt es einen 32-GByte-Jumper. Ist der gesetzt, verringert sich die Kapazität der Festplatte, aber sie läuft erst einmal. Zum zweiten gibt es auf der Website von IBM einen entsprechenden Treiber, der genau diese Problematik umschifft: www.ibm.com.



Wenn hohe Auflösungen auf einem PC ruckeln, lautet das einfach Mittel: Auflösung runter.

■ HOHE AUFLÖSUNG

Ich bin seit Samstag stolzer Besitzer eines Athlon/1000 auf einem Asus »A7V«-Board. Als Grafikkarte fungiert eine Asus »7100 Pure«. Der Prozessor scheint sich bei der »Crimson Skies«-Demo allerdings zu langweilen und die Grafikkarte ruckt in regelmäßigen Abständen dem Spiel hinterher. Das macht das Spielen ziemlich schwer. Da ich bei vollen Detaileinstellungen mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixel spiele, glaube ich nun, dass der Prozessor die Grafikkarte hoffnungslos überfordert. Was tun? (Thomas Winkler)

Na, Dr. Watson, die Frage haben Sie sich ja eigentlich schon selber beantwortet: Runter mit der Auflösung. Das ist bei der Grafikkarte (mit »GeForce 2 MX«-Chip) nicht anders machbar. Über 800 mal 600 Pixel wird`s da schon mal rucklig. Obendrein ist »Crimson Skies« auch noch ein Speicherfresser. 64 MByte sind zu wenig, 128 MByte sollten es schon sein. Alternativ ist der Kauf einer neuen Karte fällig.
Ich persönlich finde hohe Auflösungen ebenfalls schick und bei 3D-Shootern hat man auch einen Vorteil bei weit entfernten Gegnern. Beim vergleichsweise behäbigen »Crimson Skies« sehe ich den Vorteil einer hohen Auflösung dagegen nicht so. Also: Auflösung runterschrauben.

DDR-RIEGEL-FRAGE

Es ist ja immer mehr die Rede von DDR-RAM-Riegeln. Sind diese sowohl in alten Boards lauffähig oder muss es ein neues Board sein, damit dieser auch mit dem neuen Feature genutzt wird? (Chris Contreras)

Die Features von DDR-RAM werden nur genutzt, wenn das Board sie auch unterstützt. Auf alten Boards ist eine Investition in DDR-RAM rausgeschmissenes Geld.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN PLAYER

Eine völlig ungewöhnliche Wahl zum Jahreswechsel! Auf PlanetLAN wurden der Mr. LAN und die Mrs. LAN 2000 gewählt.



Zur Mrs. LAN wurde »DA]x[Luthien« in den Kategorieren »Know-How«, »Sex-Appeal« und »Charisma« gekürt. Sie zockt UT im Clan [Dark Angels].

Wer bisher nur gelangweilt dreinblickte, wenn es darum ging, das Computerspiel oder den Kinofilm des Jahres zu wählen, dem wurde durch die Mr.- und Mrs.-LAN-2000-Wahl Abwechslung geboten. Nachdem eine Woche lang die Anmeldungen der Kandidatinnen und Kandidaten entgegengenommen wurden, konnte Anfang Januar mit der Abstimmung begonnen werden. Nun galt es, den »Kronprinzen und die Kronprinzessin« der LANparty-Szene zu wählen. Bei den Bewerbungen ließen sich die Kandidaten eine Menge einfallen, denn bei dieser Wahl wurde auf besondere Kriterien (»Charisma«, »Sexappeal« und »Know-how«) Wert gelegt. Es genügte schon ein Foto und ein Beschreibungstext, um sich aufstellen zu lassen. Als sich nach der Abstimmung der Staub gelegt hatte und die Stimmen gezählt waren, ging bei den Herren der Schöpfung »ByteBandit« vom »DarkBreed e.V.« als Sieger hervor. Als Mrs. LAN wurde »DA]x[Luthien« gewählt, die »Unreal Tournament« beim Clan »Dark Angels« spielt und auf vielen LAN-Partys anzutreffen ist. Sie spielte unter anderem auch auf der »gXp2-LAN«, auf der Gamers Gathering und war bei der »Breaking Normality« zu Gast. **(Andreas Wessel/jr)**

www.planetlan.de/misswahl.html



Mr. LAN 2000. Wer Bytebandit nicht kennt, der hat die besten LAN-Partys verpasst. :)

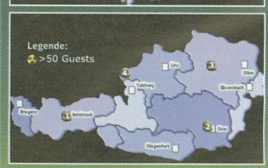
LAN-Party-Termine in Deutschland
Februar 2001 bis März 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	16.02.2001	The Final IMPACT 4	Kassel	350	www.final-impact.de
2	16.02.2001	Gamers Culture	Schladen	350	www.gamersculture.de
3	16.02.2001	Combat-NET-LAN VI	Magdeburg	250	combatnet-lan.regiocom.net
4	17.02.2001	LANparty B. O.	Bad Oeynhausen	200	www.lan-bo.de
5	23.02.2001	XXLan	Neudeck	240	www.xxlan.de
6	23.02.2001	Freak-Connection	Hof	300	www.freak-connection.de
7	02.03.2001	Dark MillEnium Lan	Hermersberg	200	www.dark-millanium.de
8	02.03.2001	o-of-X	Celle	500	www.no-of-x.de
9	02.03.2001	Ambience 2001	Venlo (NL)	1100	www.ambience.nl
10	02.03.2001	Circus Infernus 01/01	Schwarzwaldhalle	333	www.circus-infernus.de
11	09.03.2001	LAN-WARS 3	Holzappel	250	www.ruffnecks.de
12	09.03.2001	N-Frag	Emden	600	http://nnga.gnw.de
13	10.03.2001	GSG Netzwerksession	3/01 Bochum	200	www.gsg-net.de
14	16.03.2001	Wettesingen on LAN	Wettesingen	200	www.wol4u.de
15	16.03.2001	Omega Projekt	Leverkusen	250	www.omegaprojekt.de
16	16.03.2001	LANnation	Dessau	400	www.LANnation.de
17	16.03.2001	SpAcE MaTcH #3	Bliesen	200	www.spacematch.de
18	23.03.2001	Gigahertz LAN: PHASE VI	Bruchsal/Büchenau	220	www.gigahertz-lan.de
19	24.03.2001	LAN-Party-Ingelheim	Ingelheim	200	www.LAN-days.com
20	30.03.2001	extremeGamez	Esslingen Zell	650	www.extremegamez.org
21	30.03.2001	ZAPZONE	Tübingen	300	www.zap-zone.de

LAN-Party-Termine in Österreich
Januar 2001 bis April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	10.02.2001	Live&Motion Cine Lan	Innsbruck	70	http://liveandmotion.lanparty.at
2	23.02.2001	schon wieder 48 stunden	Graz	250	http://nur48std.lanparty.at
3	6.04.2001	dagor.net	St. Pölten	300	www.dagor.net
4	6.04.2001	LORD LAN-Party	Braunau	300	http://lord.lanparty.at





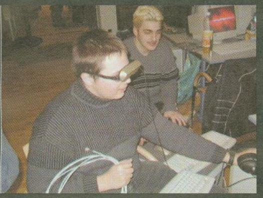
Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

Die Millanium-Party in Wien

Vom vierten bis zum siebten Januar galt die Aufmerksamkeit der LAN-Zocker der für 400 Spieler konzipierten »milLANium-Party«.



Zehn Linux-Spieleserver, ein Cisco Catalyst-Backbone und mehr gehörten zur Ausstattung.



Wer noch nicht den vollen Durchblick hatte, der griff zur Fernsehbrille. ;)

PlanetLAN: Hallo, schön, dass Du dir für uns Zeit genommen hast. Vielleicht stellst Du dich unseren Lesern erst mal vor?

Neo: Ja klar! Also ... Ich heiße Stefan Pinczolits, aber alle kennen mich als Neo. Ich bin Obmann in der Multiplayer Guilde »The Hellknights« kurz »THK«. Wir sind ein Verein.

PlanetLAN: Und Ihr habt in Wien vom vierten bis siebten Januar die »milLANium« für 400 Mann veranstaltet?

Neo: So ist es. Wir, also THK mit kräftiger Unterstützung der A-P-L, haben in einem komplett renovierten Schulgebäude eine LAN-Party für 400 Teilnehmer aufgezogen. Tatsächlich waren dann 403 Teilnehmer da, wobei erfreulicherweise mindestens 20 weibliche Teilnehmerinnen mit von der Partie waren.

PlanetLAN: Wie liefen die Vorarbeiten zu der LAN-Party?

Neo: Da gab es einiges zu tun. Aber immerhin hatten wir eine Vorbereitungszeit von alles in allem sechs Monaten. Sehr früh schon haben wir uns um Sponsoren, Genehmigungen, Versicherungen und sonstige organisatorische Details gekümmert. Der Veranstaltungsort musste fixiert, die Preise und Trophäen beschafft, die Internet Anbindung organisiert und auch die Verpflegung musste gesichert sein. Danach kümmerten wir uns um das Netzwerk, den Strom und die Server. Mit einem Team von 15 Orgas konnten wir die Arbeiten glücklicherweise gut aufteilen. Zusätzlich haben uns dann noch 20 Teammitglieder als Security während der LAN-Party verstärkt. Im Schichtdienst wurden alle Ein- und Ausgänge im Auge behalten und das Rauch- und Alkoholverbot durchgesetzt.

PlanetLAN: Das ist ja ein großes Team und macht sicher vieles leichter.

Neo: Sicherlich. Mit weniger Leuten im Team hätten wir es viel schwerer gehabt. Man darf aber nicht vergessen, dass der Aufwand bei so vielen Teilnehmern beträchtlich ist. Man muss sich schließlich rund um die Uhr um Dinge wie Strom, Netzwerk, Gameserver und die Turnierabwicklung kümmern. Zusätzlich muss man noch Einzelprobleme der Teilnehmer bearbeiten. Das beginnt bei vergessenen Netzwerkkabeln, Konfigurationshilfe des Betriebsystems bis hin zu Unstimmigkeiten bei Turnierergebnissen. Das kostet Manpower.

PlanetLAN: Vielleicht gibst Du den Lesern mal einen kurzen Überblick über die technischen Details der Party.

Neo: Gerne. Fangen wir mit dem Strom an. Die Strominstallationen führte der Spezialist TOPLAK Stage Power durch. Dadurch, dass jeweils neun Rechner einer eigenen Sicherung zugeordnet waren, konnten große Stromausfälle ausgeschlossen werden. Das Netzwerk bestand aus einer Kombination von »Cisco Catalyst« für den Backbone und 3Com-Switches im Frontend Bereich. Natürlich war jeder Port mit 100 MBit fullduplex geswitched. Für die Teilnehmer stellten wir zehn Linux-Gameserver zur Verfügung, die mit »Counter-Strike«, »Q3A« und »Unreal Tournament« vorkonfiguriert waren. Unsere drei Server-Adminstratoren konnten so auf Wunsch Gameserver für die verschiedenen Spiele zur Verfügung stellen. Unser Intranet- und Turnierverwaltungssystem wurde mit dem Panther-System realisiert. Die Schlüsselspiele der einzelnen Turniere wurden über vier Projektoren übertragen, die uns die Firma Philips dankenswerterweise zur Verfügung stellte. Eine 2-MBit-Internet-Anbindung stellte der Internet-Provider Chello zur Verfügung. Und um Spiegelungen auf den Monitoren zu minimieren, haben wir einerseits das gesamte Glasdach der Haupthalle mit 300 Quadratmeter Baufolie abgedeckt und die Kaltlichtstrahler adaptiert, so dass sie grünes Licht ausstrahlten. Das sorgte für die richtige Stimmung.

PlanetLAN: So viel zur Technik. Und was wurde sonst noch geboten?

Neo: Besonders wichtig für die Teilnehmer sind immer die Turniere. Wir haben Turniere in »Counter-Strike«, »Q3 TDM«, »Q3 1-on-1«, »UT CTF«, »UT 1-on-1«, »Starcraft 2-on-2«, »FIFA« und »Mechwarrior« ausgetragen. Das Mechwarrior-Turnier wurde in Kooperation mit Microsoft veranstaltet, wobei Microsoft eigene Hardware wie GameVoice und Force-Feedback-2-Joysticks zur Verfügung stellte. Zusätzlich veranstalteten wir ein »Grand Prix Legends«-Turnier. Es gab eine Menge Preise diverser Sponsoren. Besonders stolz sind wir auf die Acrylglas-Trophäen für die einzelnen Turnierdisziplinen, die in der Schule angefertigt wurden.

PlanetLAN: Ihr habt schon am Donnerstag mit der LAN-Party begonnen. Wie hat sich das ausgewirkt?

Neo: Eigentlich gar nicht, da in dieser Woche noch Uni- und Schulferien waren. Trotzdem sind bis Samstagmittag Teilnehmer angekommen. Das Durchschnittsalter lag bei circa 18 Jahren, wie eigentlich bei den meisten LANs.

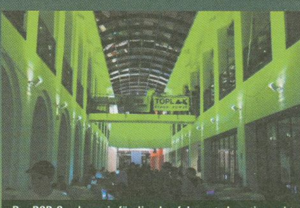
PlanetLAN: Werdet ihr künftig weitere LAN-Partys veranstalten?

Neo: Lasst Euch überraschen.

(Niels Hansa/jr)

CLUB-GEWINNER VON PLANET INTERNET

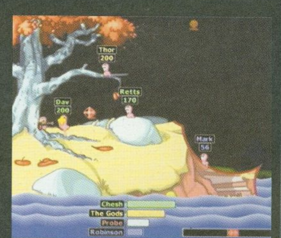
Erinnern Sie sich noch an das Gewinnspiel im LAN-Player der Ausgabe 1/2001? Nun stehen die Gewinner fest: Auf eine ASUS V7700 AGP Deluxe darf sich »isabella« vom Warhammer-Club freuen. »Heavy Metal F.A.K.K. 2«-Versionen wandern an »cyberXX« (Club: Counterstrike), »th1ng« (Club: Q3 Arena), »songoku« (Club: Der ultimative Skater-Club), und »ümit« (Club: Zokker).



Der PCP-Sonderpreis für die abgefahrenste Location geht an die milLANium-Party. Sie fand in einer Halle mit Kaltlichtstrahlern und abgedecktem Glasdach statt.

Worms World Party-Wettkampf

An alle Sprengmeister: Virgin Interactive veranstaltet die »Worms World Party« und trommelt einen deutschlandweiten Wettbewerb zusammen. Dabei winken Preise im Wert von 30 000 Mark.



Kreisch, die Würmer sind zurück. Worms World Party setzt die erfolgreiche Worms-Serie mit neuen Funktionen und Leveln fort.

Die teilnehmenden Spieler kämpfen sich mit ihren Wurm-Kriegern bestenfalls bis ins Finale durch und sahnen nebenbei Sachpreise im Gesamtwert von über 30 000 Mark ab.

Jeder Spieler steuert dabei die Geschicke von maximal vier Würmern. Ziel ist es selbstverständlich, die gegnerischen Würmer solange an die Level-Decke zu sprengen, bis deren Lebenspunkte den Tiefstand erreicht haben.

Turnier-Ablauf

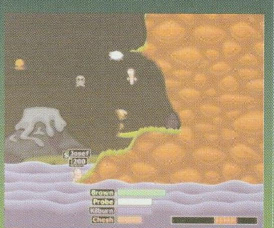
In acht Städten vermöbeln sich jeweils 32 Wurm-Kommandeure nach bestem Können. Ein Event dauert in der Vorrunde voraussichtlich drei Stunden. Der Ablauf in einer Stadt sieht folgendermaßen aus: Insgesamt gibt es acht Gruppen, die per Zufall mit jeweils vier Spielern gefüllt werden. Vier Teilnehmer dezimieren dann zehn Minuten lang mit maximal vier Einheiten ihren Wurmbestand. Wenn die zehn Minuten verstrichen sind, aktiviert sich automatisch der Sudden-Death-Mode, so dass möglichst schnell ein Gewinner ermittelt wird. Hierbei reduzieren sich die Lebenspunkte der Würmer auf einen Punkt, den schon ein simpler Treffer abzieht. Der Sieger eines solchen Matches qualifiziert sich automatisch für das Halbfinale.

Wer es bis ins Halbfinale schafft, den erwarten dort zwei Gruppen, die sich jeweils aus den acht Siegern der Vorrunde zusammensetzen. Auch hier (Tag der Austragung: 30. März) spielen die Teilnehmer pro Match zehn Minuten lang und stehen sich im Notfall plötzlich im Sudden-Death-Modus gegenüber. Die jeweils ersten beiden Plätze qualifizieren sich dann für das alles entscheidende Finale. Dies beginnt am 31. März mit zwei Gruppen, bestehend aus je vier Teilnehmern. Schließlich kämpfen die daraus ermittelten Finalisten um den Sieg. Die Besonderheit in diesem Fall ist, dass die Entwickler (Team 17) einen Server bereitstellen und das Spiel als Schiedsrichter übers Internet betreuen.



Die Verkaufsverpackung von Worms World Party.

Die Gewinne setzen sich aus diversen Hardware-Preisen und Einkaufsgutscheinen zusammen. Als Hauptpreis winkt ein protziger Luxus-PC samt Wurm-Pokal, auf dem sich die Entwickler mit eingravierten Unterschriften verewigt haben. Die Sponsoren des Worms-Spektakels sind: »Karstadt Cyberb@rs«, »Sega Deutschland«, »Flying Horse«, »Creative Labs«, »Saitek, T-Online«, »Getmobile.de« und der »Future Verlag«.



In einem besonderen Trainings-Modus lernen Sie, wie man mit dem Waffenarsenal umgeht, ohne daß es weh tut.

Hilfe, die Würmer kommen!

Wer bisher noch nichts von Worms gehört hat, der verfolgt entweder erst seit kurzem die Spiele-Szene oder fristete bisher sein Dasein in einer versiegelten Höhle. Worms World Party ist der neueste Streich von Team 17, die damit ihre Mischung aus Strategie- und Arcade-Elementen erfolgreich fortsetzen. Bisher flogen die Würmer in folgenden Teilen kreuz und quer über die Bildschirme: »Worms«, »Worms 2«, »Worms Armageddon«, »Worms The Director's Cut«, »Worms Pinball«, »Worms Reinforcements« und »Worms United«. Über die Jahre hinweg entstand eine beträchtliche Fangruppe, die sich durch die Internetfunktion von Worms World Party wohl noch weiter ausbreiten wird.

In Worms geht es darum, mit maximal fünf Würmern die gegnerische Mannschaft auseinander zu nehmen. Natürlich hat der Gegner das Gleiche mit Ihnen vor. Gespielt wird jedoch nicht in Echtzeit, sondern abwechselnd. Zur Hilfe stehen dabei Raketenwerfer, Sprengsätze, Luftangriffe, Feuerwaffen und noch vieles mehr. Wer bei den vielen unterschiedlichen Waffen den Überblick verliert, der wirft einfach einen Blick ins »Wormopedia« und informiert sich dort über die Eigenschaften und die korrekte Handhabung.



Team 17 programmierte wie schon bei Worms Armageddon einen Internet-Modus, bei dem Sie sich mit Leuten aus aller Welt wegsprengen.

Vieeeele Spieler

Als neue Option integrierte Team 17 in Worms World Party eine Internetfunktion, mit der Sie in Spielen rund um die Welt nach dem Rechten schauen. Die Berechnung der Spieldaten erfolgt in Echtzeit und laut Team 17 spielt es sich übers Internet dank optimierter Spiele-Engine ganz vorzüglich. Für Anfänger, Fortgeschrittene und Experten existieren abgegrenzte Zonen. In speziellen Chaträumen können sich Worms-Fans miteinander unterhalten und anschließend die 45 Missionen im Multiplayer-Modus entweder gegeneinander oder im kooperativen Modus miteinander durchspielen. Worms World Party gibt es auch für die Dreamcast. Weitere Informationen finden Sie unter www.vid.de. **(jr)**



Auch ein Szenario-Generator mit über 400 unterschiedlich einstellbaren Ausgangssituationen wurde ins Spiel integriert.



WERTUNG FERRARO DESIGN: CLAW
CA.120 MARK ■ EINGABEGERÄT

PRO
▲ BEQUEME HANDABLAGE

CONTRA
▼ NUR FÜR PS/2- UND DIN-TASTATUREN
▼ KEINE TASTENKOMBINATION MÖGLICH

PC PLAYER **31**

FERRARO DESIGN: CLAW

Ferraro Design entwickelte mit der »Claw« ein alternatives Eingabegerät, das Sie wie den »Strategic Commander« mit der linken Hand bedienen. Doch die Kralle besitzt lange nicht so viele Funktionen. In die Form wurden neun Buttons eingebaut. Während der Daumen vier Knöpfe bedient, betätigen Sie mit dem Zeigefinger zwei und mit den übrigen Fingern drei Buttons. Wer in der Verpackung nach einer Treiberdiskette kramt, darf lange suchen. Die gibt es nämlich nicht. Vielmehr reicht es aus, die Claw zwischen Tastatur und Computer zu stöpseln. Anschließend werden die Buttons über den »Play/Program«-Schalter an der Unterseite des Geräts konfiguriert. Die Anzahl der Funktionen lässt sich über einen »Memory«-Knopf verdoppeln, der auf der Oberseite aber besser aufgehoben wäre.

Fazit
Die Claw hat mit ernsthaften Problemen zu kämpfen: Sie funktioniert nur mit PS/2- oder DIN-Tastaturen. Beim Einsatz einer kabellosen Tastatur gab es Aussetzer. Traurig auch, dass keine Tastenkombinationen funktionieren. Der Adapter, welcher die Claw mit Computer und Tastatur verbindet, verbraucht so viel Platz, dass wir bei unserem Test-Rechner einen USB-Port frei machen mussten. Letztlich eine optisch nette Tasten-Alternative, nach der leider kein Hahn kräht. **(jr)**

HERCULES GAME THEATER XP

Das »Game Theater XP« ist quasi die Spieler-Version der Musiker-Soundkarte »Maxi Studio ISIS«. Neben professionell klingendem MIDI-Sound mit bis zu 64 gleichzeitigen Stimmen bietet das Klangboard volle Kompatibilität zu aktuellen Soundstandards wie EAX 2.0, A3D oder Sensura Audio. Praktisch ist die externe Anschlussbox, die Sie mit einem gartenschlauchdicken Kabel an die Karte und an einen USB-Port Ihres PCs verbinden. An dem Kasten finden Sie neben analogen und digitalen Lautsprecherausgängen auch Anschlussmöglichkeiten für ein MIDI-Keyboard, Kopfhörer sowie Mikrofon, Joystick und bis zu vier USB-Geräte. Von der mitgelieferten Software ist der Yamaha XG-Synthesizer und die neue Version des DVD-Players »PowerDVD 3.0« interessant. Letzterer bietet nun einen softwaremäßigen Dolby-Digital-Decoder. Besitzen Sie entsprechende Lautsprecher, kommen Sie beim Abspielen von DVD-Filmen in den Genuss prallen Kinosounds.
Auf Grund des ordentlichen Preises ist das Soundboard in erster Linie für Musiker interessant. Diese bekommen aber neben einen soliden MIDI-Synthesizer auch eine Karte, welche die Soundmöglichkeiten aktueller Spiele voll ausschöpft. **(dk)**
www.guillemot.de

WERTUNG HERCULES GAME THEATER XP
CA. 400 MARK ■ SOUNDKARTE

PRO
▲ KOMPATIBEL ZU GÄNGIGEN SOUND-STANDARDS
▲ VIELE ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

CONTRA
▼ HOHER PREIS

PC PLAYER **83**



ATI ALL IN WONDER RADEON

Auch die »All in Wonder Radeon« setzt auf den leistungsfähigen Radeon-Chip. Die Grafikkarte ist in der Lage, MPEG-2-Videos (drei Stunden belegen circa fünf Gigabyte Festplattenplatz) auf die Festplatte zu speichern, oder mit dem TV-Tuner und der »TV-On-Demand«-Funktion eine laufende Fernsehsendung aufzuzeichnen und an späterer Stelle fortzusetzen. Bei der Grafikleistung macht die AIW dank ihres 166 MHz Chip- und Speichertaktes (6 ns DDR-SDRAM) eine gleich gute Figur wie die 32 MB DDR-Version. Zwar kann sie sich in der Leistung nicht an eine »GeForce 2 GTS« heranpirschen, dennoch liegen die Werte im oberen Bereich. Durchschnittlich entstehen unter 640 mal 480, 800 mal 600 und 1280 mal1024 ein Unterschied von zehn bis 20 Frames, während unter 1024 mal 768 eine Lücke von circa 30 bis 40 Frames klafft. Weitere Eigenschaften: Anschlussmöglichkeit für DVI- und LCD-Bildschirme, integrierter S/PDIF-Ausgang und tadellose DVD-Wiedergabe.

Fazit
Zwar bietet die All in Wonder nicht die Geschwindigkeit einer GeForce 2 – aber wer kauft sich schon einen Geländewagen, um damit über die Autobahn zu brettern. Vielmehr ist die All in Wonder dank MPEG 2-Aufnahme, TV-Tuner, exzellenter DVD-Wiedergabe und durchdachter Software ein echter Tausendsassa. **(jr)**
www.ati.de

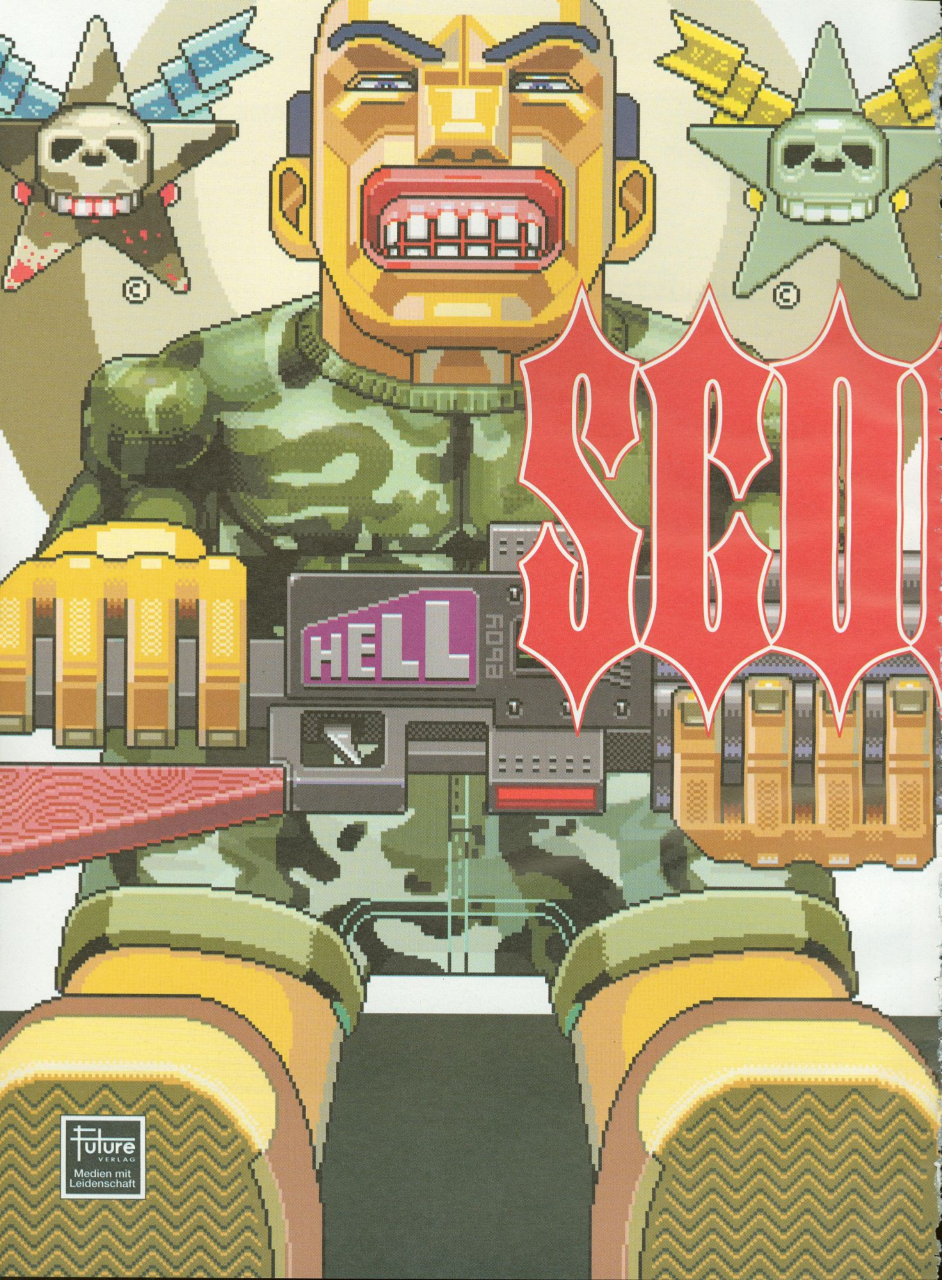
GOLD PLAYER PC PLAYER

WERTUNG ATI ALL IN WONDER RADEON
CA. 800 MARK ■ GRAFIKKARTE

PRO
▲ GUTE 3D-LEISTUNG
▲ TOP-AUSSTATTUNG
▲ DURCHDACHTE SOFTWARE

CONTRA
▼ GEFORCE 2 IST SCHNELLER

PC PLAYER **85**


HELL
Future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft




RE MORE


PowerPlay.de
part of the Daily Radar-Network

DUNGEONS & DRAGONS

Anlässlich des Erscheinens einer dritten Edition des Rollenspiel-Urahnen erforschte ein kleines Grüppchen abenteuerlustiger PC-Player-Redakteure exklusiv für Sie die finsteren Verliese der Dungeons&Dragons-Geschichte.

Mmmh, Essen! Die Tarrasque ist eines der mächtigsten Monster in D&D.

Der Beholder: D&D schuf über die Jahre hinweg eine eigene Mythologie.

Ob »Pool of Radiance«, »Eye of the Beholder«, »Planescape« oder »Baldur's Gate 2«: Das Genre der Rollenspiele wird wohl immer in einem Atemzug mit Dungeons&Dragons (D&D) genannt werden müssen. Kein Wunder, denn schließlich liegen die Verliese und Drachen dem ganzen Phänomen ja auch zu Grunde.

Etwas verspätet zum 25. Geburtstag erscheint nun demnächst die neuste Revision des altehrwürdigen Regelwerks auch hier zu Lande – Grund genug für uns, die Entstehungsgeschichte von diesem ewig sprudelnden Quell des Spielspaßes unter die Lupe zu nehmen.

Grimmig: War es nicht auch schon immer Ihr geheimer Wunsch, als halborkischer Barbar Furcht und Schrecken zu verbreiten?

Aller Anfang ist schwer

Genauso wenig wie Rom an einem einzigen Tag erbaut wurde, lässt sich die Erfindung des Rollenspiels nicht wirklich datieren. Streng genommen nahm die ganze Sache schon etwas vor D&D ihren Anfang. In den 50er Jahren entstanden für Tabletop-Strategiespiele derart komplexe Regelwerke, dass erstmals ein Spielleiter als Schiedsrichter eingesetzt werden musste. Da solchen abendlichen Veranstaltungen oftmals Freunde und Bekannte als Zuschauer beiwohnten, kam ein Spielleiter auf die abwegige Idee, diese ebenfalls ins Spiel einzubinden, indem er ihnen die Rollen einzelner Figuren übertrug und eine Zielsetzung stellte. Spontan entstand so eine unausgereifte Frühform des Rollenspiels, die zunächst wegen des Fehlens eines eigentlichen Siegers vom Spielleiter als gescheitert erklärt wurde. Bloß: Die Mitspieler waren begeistert! So wurde das Konzept einige Jahre erweitert, ohne aber über einen kleinen Spielerkreis hinaus Bekanntheit zu erlangen.

Erst als sich mit Dave Arneson und Gary Gygax in den frühen 70er Jahren zwei professionelle Strategiespielentwickler mit der Idee befassten und es in ihr eigenes, mit



Die Rocker des Mittelalters: Barden sind in Dungeons&Dragons meist keine schwächlichen Poeten sondern stimm- und schlagkräftige Haudegen.

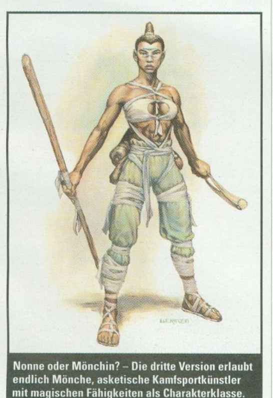


Miau: Mischwesen wie dieses sind charakteristisch für Dungeons&Dragons.

damals trendigen Tolkien-Elementen versetztes Regelwerk einbauten, erhielt die Sache erstmals eine konkrete Form. Vom bekannten Spielehersteller Avalon Hill (»Civilization«) wurde das von ihnen eingereichte Konzept ironischerweise abgelehnt, da keine Siegbedingungen existierten und das Spiel deshalb als nicht marktfähig eingestuft wurde. Erst die maßlose Begeisterung für das Spiel in ihrem Freundeskreis überzeugte Gygax und Arneson schließlich davon, es 1974 unter dem Namen »Dungeons&Dragons« selbst zu veröffentlichen.

Märchenhafte Erfolgsstory

Der Erfolg war schlicht überwältigend. Beschränkt auf Mund-zu-Mund-Propaganda konnte TSR, die neu gegründete Firma der Beiden, schon im ersten Jahr 10 000 Stück verkaufen. Und das war erst der Anfang – bis zum heutigen Tage wurden an die 30 Millionen Exemplare allein des »Player's Handbook«, der eigentlichen Grundregeln, verkauft. Daneben gibt es Hunderte von offiziellen Erweiterungen, Spielhilfen, Bücher, Zeitschriften und Miniaturen zum Spiel. Schätzungsweise 160 Millionen Menschen haben bisher mindestens einmal D&D gespielt, Computerspiele und andere Rollenspiele nicht mitgerechnet.



Nonne oder Mönchin? – Die dritte Version erlaubt endlich Mönche, asketische Kamfsportkünstler mit magischen Fähigkeiten als Charakterklasse.

Medienpräsenz erhielt D&D in den 80er Jahren nicht etwa auf Grund seines phänomenalen Erfolgs, sondern wegen des ernsthaften Verdachtes fundamentalistischer Kirchenvertreter, Fantasy-Rollenspiele wären eine Form okkulter Magie und daher mit satanistischen Messen gleichzusetzen. Zur Medienhysterie avanciert, gipfelte das Ganze in einem reißerischen Hollywood-Machwerk namens »Mazes & Monsters« mit Tom Hanks in der Hauptrolle als tragisches Opfer der D&D-Hölle. Glücklicherweise hat sich das öffentliche Ansehen des beliebten Hobbys inzwischen enorm verbessert, wie der baldige Start des D&D-Kinofilms eindrücklich belegt.

Fortgeschrittene Verliese und Drachen

Das Regelwerk hat sich im vergangenen Vierteljahrhundert ebenfalls gewandelt. Die kampfbetonten und vergleichsweise simplen Regeln des Ur-D&D erhielten zum Ende der 70er Jahre mit »Advanced Dungeons & Dragons« (AD&D) einen großen Bruder. Dieser erweiterte nicht nur die Möglichkeiten der Charakterentwicklung enorm, sondern beinhaltete komplexe Regeln für jede denkbare Situation, egal ob Gespräche mit NPCs oder handwerkliche Fähigkeiten.

Eine zweite Edition von AD&D erblickte 1988 das Licht der Fantasy-Welt, balancierte diverse Ungereimtheiten des Vorgängers erfolgreich aus und ergänzte die Regeln um zahllose Optionen. Gleichzeitig erhielt SSI eine Lizenz für die ersten AD&D-Computerspiele. Schließlich schien es TSR – mittlerweile nach finanziellen Schwierigkeiten zunächst von Wizards of the Coast und danach von Hasbro aufgekauft – vergangenes Jahr an der Zeit, der (erfolgreicheren) AD&D-Reihe eine dritte Edition zu verpassen und diese bei der Gelegenheit endlich wieder mit den Originalnamen »Dungeons & Dragons« zu versehen.

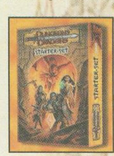
Phantastische Reisen

Seit 1974 konnten wir mit Dungeons&Dragons schon eine ganze Reihe phantastischer Welten besuchen, die Computerspielern teilweise besser bekannt sind als ihr eigenes Heimatland. Ob das ursprüngliche D&D-Szenario »Greyhawk«, die magischen Reiche von »Forgotten Realms«, die kriegsgeplagte Welt der »Dragonlance«, die endlose Wüste unter der sengenden Sonne von »Dark Sun«, die Länder des Schreckens um »Ravenloft« oder gar das bizarre »Planescape«-Multiversum: Reisen dorthin sind immer noch günstiger als Last-Minute-Flüge und prägen sich meist auch noch tiefer ins Gedächtnis der Besucher ein. **(luc)**

Die dritte Edition



Um dem Namenswirrwarr ein Ende zu bereiten: Die dritte Edition ist eigentlich die vierte Überarbeitung der ursprünglichen Regeln und der direkte Nachfolger der AD&D-Reihe. Nachdem das alte D&D gleichzeitig über Bord geworfen wurde, ließ man das sperrige »Advanced« im Titel einfach weg. Kenner der alten AD&D-Regeln werden sich allerdings auf einige schmerzhafte Trennungen von lieb gewonnen Gewohnheiten gefasst machen müssen. Ganz allgemein wurde das komplette System von kleinen Widersprüchen, Sonderfällen und Unschönheiten gereinigt. Fast sämtliche Checks funktionieren jetzt mit einem 20er-Würfel und hohe Zahlen sind ab sofort immer gut, sogar bei der Rüstungsklasse. Für alle möglichen Fähigkeiten erhält man jetzt Skill-Punkte und anstatt der aus »Baldur's Gate 2« bekannten Kits stehen jetzt einzelne Spezialfähigkeiten zur Auswahl. Schließlich darf jeder Charakter jetzt beliebig zwischen Klassen hin- und herwechseln, was wesentlich individuellere Charaktere und ganz allgemein mehr Möglichkeiten und Freiheiten erlaubt. Alles in allem eine mehr als erfreuliche Entwicklung, die nicht nur Profis mehr von allem bietet, sondern gerade auch Einsteigern entgegenkommt. Weniger erfreulich für alle Fantasy-Weltenbummler: Mit der dritten Edition verabschiedet sich TSR endgültig von einigen seiner vergangenen Schöpfungen und überlässt die bekannten Szenarien »Dragonlance«, »Planescape«, »Dark Sun«, »Ravenloft« und »Spelljammer« der Obhut ihrer fleissigen Fangemeinde.





Während im US-Original schon der »Dungeon Master's Guide«, das »Monstrous Manual« sowie einiges Zubehör erschienen ist, veröffentlicht der deutsche Vertragspartner Amigo Spiele in diesen Tagen das Spieler-Set mit sämtlichen Grundregeln zum Preis von 50 bis 60 Mark. Bisherige AD&D-Besitzer können sich schon mal mit der kostenlose D&D-Umrechnungshilfe über alle Änderungen informieren, Rollenspiel-Einsteiger hingegen soll ein Starter-Set mit wesentlich vereinfachtem Regelwerk für circa 20 Mark überzeugen.

Info: www.amigo-spiele.de oder: www.wizards.com

(A)D&D: DIE COMPUTERSPIELE

Keine andere Lizenz brachte so viele Computerspiele hervor wie D&D beziehungsweise AD&D. Dabei handelte es sich zumeist um Rollenspiele, aber auch Strategie und Simulation waren vertreten. Wir blicken zurück ...

Die klassischen Goldbox-Spiele (1988 – 1992)

Die »erste Welle« der AD&D-Rollenspiele von SSI gehört zu den Legenden der Softwaregeschichte schlechthin, krankte schließlich allerdings daran, dass sich die Engine über vier Jahre hinweg kaum veränderte. Die Spiele verfügten über ein kleines, selbst für die damaligen Verhältnisse recht primitives 3D-Fenster und wickelten die Kämpfe rundenweise auf einem Extra-Bildschirm ab, der sehr viele taktische Möglichkeiten zu bieten hatte. Etliche Sonderereignisse während des Spiels waren nur als Verweise auf ein Extra-Handbuch eingebaut, in dem dann der fragliche Auftrag, das Gerücht oder die aufgefundene Karte nachgeschlagen werden musste.

Von der vierteiligen »Forgotten Realms«-Serie **(Pool of Radiance, 1988 – Curse of the Azure Bonds, 1989 – Secret of the Silver Blades, 1990 – Pools of Darkness, 1991)** kennt man heutzutage vor allem noch den Erstling, der sich in der Tat als spannendes und genial ausgewogenes Abenteuer präsentierte. Ebenfalls zu den heute noch geläufigen Titeln zählt die »Dragonlance«-Trilogie **(Champions of Krynn, 1990 – Death Knights of Krynn, 1991 – The Dark Queen of Krynn, 1992)**, in der die Welt Krynn vor einer Invasion grässlicher Drakonier bewahrt werden musste. Leider war die »Dark Queen« auch eines der ersten Beispiele von Bugbefall größeren Ausmaßes. Wiederum in den Forgotten Realms angesiedelt, konnte das zunächst als Trilogie angelegte »Savage Frontier«-Duo **(Gateway to the Savage Frontier, 1991 – Treasures of the Savage Frontier, 1992)** nicht mehr zu Begeisterungsstürmen hinreißen. Schließlich musste selbst SSI einsehen, dass seine einst wegweisende Engine sich überlebt hatte ...

Der klassische Kampfbildschirm – hier am Beispiel von »Pool of Radiance«.

Die Beholder-Trilogie (1991 – 1993)

Vielleicht hätte SSI den Niedergang seiner Rollenspiele abwenden können, wenn es gelungen wäre, das Entwicklerteam bei der Stange zu halten, welches sich mit den ersten beiden **Eye of the Beholder**-Titeln (beide 1991) weltweit einen Namen machte. Aber Westwood verabschiedete sich von SSI, und so musste der dritte Teil (1993) von einer anderen Truppe fertiggestellt werden. Was man leider nur allzu deutlich merkte ... Die Spiele boten eine erstaunliche Grafikpracht und trugen durch ihr Echtzeit-Kampfsystem dem wachsenden Bedürfnis nach mehr Action Rechnung.



»Eye of the Beholder« – noch heute eine Legende.

Die Suche nach dem Ausweg (1992 – 1997)

Eins war klar: So wie bisher ging es nicht mehr weiter! Bereits **Spelljammer** (1992), ein Abenteuer mit Weltraumpiraten auf Segelschiffen, begann nach neuen Perspektiven Ausschau zu halten. Mit ruckeliger isometrischer Grafik experimentierten die beiden inhaltlich gar nicht üblen **Dark Sun**-Spiele (1993/94), **Al Quadim** entführte den Spieler 1994 in ein Szenario, das den Geschichten aus Tausendundeiner Nacht entlehnt schien, und das **Ravenloft**-Duo (1994/95) probierte es mal im Grusel-Genre. **Menzoberranzan** (1994), ein relativ bekannt gewordenes Spiel mit nur mäßig überzeugender 3D-Engine, erzählte von den Dunkelelfen der Forgotten Realms, während **Death Keep** schließlich 1995 den wenig rühmlichen Schlusspunkt eines tiefen, tiefen Abstiegs markierte. In dieser Zeit wechselte die AD&D-Lizenz von SSI zu Interplay, doch deren erster RPG-Beitrag **Descent to Undermountain** (1997), ein optisch grausiges 3D-Theater auf Basis der »Descent«-Engine, weckte zunächst nur wenig Hoffnung ...



»Ravenloft 2« – Experimente in 3D.



»Descent to Undermountain« – schöne Charakterportraits, aber vom Rest bekam man ernstzunehmende Augenschäden.

Phönix aus der Asche (ab 1998)

Doch bereits ein Jahr später war alles ganz anders. Interplay gilt seit **Baldur's Gate** nicht nur als Retter der AD&D-Computerrollenspiele, sondern (mit Blick auf die »Fallout«-Titel) auch generell als Neuerfinder des Genres. Spiele wie das genial abgefahrene **Planescape: Torment** (1999), das kampflastige **Icewind Dale** (2000) und natürlich das unvergleichliche **Baldur's Gate 2** (2000) festigten in der Folgezeit diesen Ruf.



Die im wahrsten Sinne des Wortes phantastische Welt von »Planescape: Torment«.

Die Zukunft

Zumindest um die unmittelbaren Perspektiven muss sich niemand sorgen: Abgesehen von der »Icewind-Dale«-Erweiterung »Heart of Winter« befindet sich in den Labors von Interplay mit **Neverwinter Nights** ein Titel in Arbeit, der trotz seiner Multiplayer-Orientierung natürlich nicht mit dem gleichnamigen Onlinespiel von anno dunnemals identisch ist, dafür aber eine komplett neue, sehr ansprechende 3D-Engine zu bieten hat. Zudem wagt sich nun auch SSI wieder in die



»Neverwinter Nights« verspricht Online-Spaß vom Allerfeinsten.

Zu Besuch beim weisen Elfen – in »Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor«

Arena, ausgestattet mit einer Teil-Lizenz für die Forgotten-Realms-Ländereien rund um den Moon Sea. **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor** ist inhaltlich ein Nachfolger des ursprünglichen »Pool of Radiance«, glänzt optisch mit einer ziemlich schicken Iso-Engine und hält (im Gegensatz zu den vielgerühmten Interplay-Spielen) an einem strikt rundenbasierten Kampfsystem fest. Sowohl Neverwinter als auch der SSI-Titel basieren übrigens bereits auf der jüngst erschienenen dritten Edition des jetzt wieder als D&D firmierenden Spielsystems. **(jn)**

Die Sonderlinge:

Action, Strategie, Simulation

Ausgehend vom Rollenspiel-Kern der AD&D-Lizenz versuchte SSI stets, auch in anderen Genres Fuß zu fassen – wenngleich ohne nachhaltigen Erfolg. Eher actionorientierte Titel wie Heroes of the Lance (1988) stehen da neben Kuriositäten wie dem Drachenflug-Simulator Dragon Strike (1990) oder dem Onlinespiel Neverwinter Nights (1991). Teilweise unter dem D&D-Label erschienen strategieorientierte Titel (Fantasy Empires, 1993 – Stronghold, 1993 – Blood & Magic, 1996 – Birthright, 1997), und schließlich hat der Chronist auch eine Handvoll Konsolenspiele zu verzeichnen.



»Birthright« – ein Komplexitätswunder übelster Machart.

D&D: DER FILM

Für viele Rollenspiel-Fans schien vor Jahresfrist ein heimlicher Traum in Erfüllung zu gehen, als die Herausgeber von Dungeons&Dragons den Drehbeginn zu einem Film zum Spiel verkündeten.

Manche Veteranen waren zunächst skeptisch, denn Gerüchte über eine D&D-Verfilmung kursierten schon seit den frühen 80er Jahren. Diesmal jedoch machten die Jungs um Regie-Newcomer Courtney Solomon ernst und präsentierten schon bald erste Bilder vom Set. Zwar schrie die angekündigte Story nach keinem Drehbuch-Oscar, doch liess der erste Eindruck schon mal auf Special-Effects-Feuerwerke im ILM-Stil hoffen.



Das riecht stark nach Ärger für Profion (Jeremy Irons) ...

Der Plot in Kürze: Nach der Ermordung ihres Vaters fällt die Herrschaft über das Fantasy-Reich Izmer an die jugendliche Prinzessin Savina (Thora Birch). Schon bald stellt sich jedoch heraus, dass einige Personen an ihrem Hof eine etwas andere Thronfolge herbeisehnen. Allen voran der Erzmagier Profion (Jeremy Irons), der hinter Savinas Rücken den Hohen Rat des Landes gegen die Prinzessin aufwiegelt. Von einer erfolgreichen Absetzung erhofft sich dieser nämlich nicht nur die Regentschaft über das Reich, sondern auch, in den Besitz des königlichen Szepters zu gelangen. Dieses mächtige Artefakt gestattet es, auf magische Weise die goldenen Drachen des Landes – die mächtigsten überhaupt – zu beherrschen.

In ihrer Not beauftragt Savina die Waldläuferin Norda (Krista Wilson) mit der Mission, ein anderes magisches Artefakt zu finden, den Stab von Savrille, der seinem Besitzer Macht über die roten Drachen verleiht. Diese schart in nun rascher Folge eine kleine Rollenspiel-Party um sich, komplett mit Zwerg (Lee Arenberg), Elfe, Zauberin (Zoe McLellan) und einem gutherzigen Diebespaar (Justin Whalin, Marlon Wayans).

Ob es tatsächlich kommt, wie es kommen muss, samt gehöriger Dungeon-Erforschung, Drachenkampf und spektakulärem Showdown zwischen den Helden und dem bösen Erzmagier in dessen Festung, das können Sie ab 1. März in deutschen Kinos selbst herausfinden. **(luc)**



Zumindest das Filmplakat sieht ja schon mal beeindruckend aus.

SURFBRETT

Eine Welt in fünf Minuten – Gemeine Klickomania – Arcade-Automaten aus dem Netz – Welches Schweinderl wären's denn gern?

Nachdem die Frage nach den Grundlagen der Welt in der letzten Ausgabe nicht beantwortet werden konnte, haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, die Sache zu klären. Das Ergebnis finden Sie gleich im Anschluss. Es folgt ein kurzer Hüpfer in die gute alte Zeit, als das Wünschen noch geholfen hat und in den Spielhallen so genannte »Defender«-Automaten standen. Schließlich gehen wir vom Allgemeinen zum Persönlichen über, und eine kleine Bosheit zur Weiterempfehlung an Freund und Feind ist auch noch irgendwo eingestreut. Dann also fröhliche Pappnasen, allerseits!

Weltenschmieden

SF-Autoren haben es gut, denn sie müssen ihre futuristischen Planeten nicht mehr selbst entwerfen – nur um sich hinterher von kleinkarierten Eierköpfen vorhalten zu lassen, dass sie da eine physikalische Unmöglichkeit zusammenphantasiert haben. In Zukunft nämlich funktioniert das preußisch korrekt: Die Herren stehen morgens um acht Uhr auf, tippen die Daten der heute gewünschten Welt beim »Alien Planet Designer« (**www.cix.co.uk/~vicarage/planets**) in die Eingabemaske, und wenige Sekunden später (etwa um 8:02 Uhr) stehen die dort herrschenden Umweltbedingungen wie Tageslänge, Gravitation, Temperatur und dergleichen zur Verfügung. Ja, der Designer wirft sogar noch ergänzende Kommentare im Stile von »Planet befindet sich nicht in der Ökosphäre« oder »Hydrogenbestandteil der Atmosphäre nicht stabil« aus.

Damit nicht genug, denn »Planet of the Day« (**www.fourmilab.ch/terranova/terranova.html**) bietet tagtäglich eine neue, fraktal errechnete Welt aus der Raumschiffperspektive als »Foto« zum Download an – je nach Wunsch als JPEG- oder GIF-Datei! Tja, und schließlich dürfen die kreativen Schreiberlinge unter **www.kynn.com/planet** sogar ein komplettes, täglich neu erstelltes Sonnensystem inspizieren. Also, unter solchen Arbeitsbedingungen müsste dann ja gegen Mittag der Roman fertig sein, oder?

Planet of the Day: Die neu entdeckte Welt im Tau-Ceti-Sektor.

System J-62563

System Overview	Number of Stars:	2	Orbit Track:	II
	Number of Planets:	4	Number of Moons:	5
Primary Star	Class:	G	Color:	Yellow
Secondary Star	Class:	K	Color:	Orange
Planet 1	Type:	Sub-Terran, hot	Distance:	0.3 AU
	Class:	1*	Lifeforms:	None
	GRAPH:	G2/R3/A2/P2/H3	Climate:	Violent
	Landforms:	Varied	Ocean:	Moderate
Planet 2	Type:	Super-Terran, hot	Distance:	0.4 AU
	Class:	2	Lifeforms:	None
	GRAPH:	G3/R1/A3/P4/H4	Climate:	Violent
	Landforms:	Smooth	Ocean:	None
		Moon 1	Type:	Tiny
		Moon 2	Type:	Small
		Moon 3	Type:	Tiny
Planet 3	Type:	Sub-Terran, hot	Distance:	0.7 AU
	Class:	3	Lifeforms:	None
	GRAPH:	G1/R2/A3/P2/H4	Climate:	Violent
	Landforms:	Varied	Ocean:	None
Planet 4	Type:	Terran, temperate	Distance:	1.5 AU
	Class:	4	Lifeforms:	None
	GRAPH:	G1/R4/A9/P0/H0	Climate:	None
	Landforms:	Rugged	Ocean:	None
		Moon 1	Type:	Tiny

Wir zaubern uns ein ganzes Sonnensystem, abramakabra ...

Die unendliche Geschichte

Man kann mit einiger Berechtigung sagen, dass die Web-Adresse **members.aon.at/housemice/klick.htm** völlig sinnlos ist – und doch würde das am Kern der Sache vorbeigehen. Sie hat nämlich durchaus einen Sinn, und sie ist auch ganz schön gemein. Und witzig. Worum es geht? Das können wir leider nicht verraten, denn dann wär's ja nicht mehr gemein. Oder witzig. Also vertrauen Sie uns und planen Sie bei Ihrer nächsten Surftour einen kleinen Abstecher ein – Sie wissen ja, wir sind stets witzig. Oder gemein ...



Das Schlussbild bei dieser Adresse. Mehr verraten wir nicht!

Yesterday ...

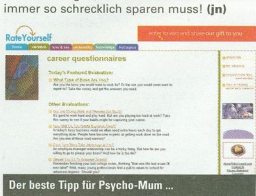
Eine gute Nachricht für Veteranen, Rekruten und Feinschmecker: Unter **www.shockwave.com/bin/shockwave/entry.jsp** finden Sie viele, viele coole Shockwave-Spiele, darunter etliche original umgesetzte Midway-Automaten wie etwa »Defender«, »Bubbles« oder »Sinistar«. Wer die passende Shockwave-Version nicht dabei hat, kann sie gleich automatisch installieren. Klar, dient alles bloß zur Verbreitung der Macromedia-Software, aber solange für uns ein paar Runden Defender dabei abfallen, lassen wir uns doch glatt korrumpieren. Um auf den Eingangssatz zurückzukommen: Veteranen können hier in Erinnerungen schwelgen, Rekruten darüber staunen, mit welchen Widrigkeiten ihre Väter zu kämpfen hatten, und Feinschmecker dürfen den Rechner bedenkenlos ausschalten, um eine Runde Austern schlürfen zu gehen.



Defender 2 – wer hätte gedacht, dass wir dem Spiel noch mal begegnen?

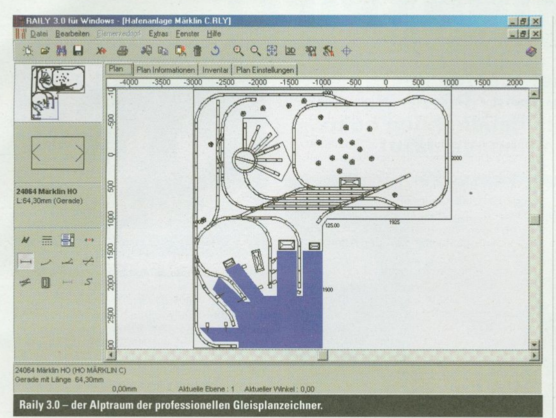
Was bin ich?

Robert Lembke hat es bis zum Schluss nicht gewusst, und Björn-Hergen Schimpf wird es wohl auch mit Feuersteins Hilfe nicht herausfinden. Ganz anders bei Ihnen, wenn Sie nur mal auf **www.rateyourself.com** gehen – und einigermaßen mit Englisch zurechtkommen. Dort finden Sie nämlich ungezählte Psychotests, die Ihnen verraten, was Sie sind – fast so schön wie bei den Tests in der »Hör Zu« aus den frühen 70er Jahren. Wenn Sie also schon immer wissen wollten, ob Ihr Leben in den richtigen Bahnen verläuft, ob Sie sich vielleicht zum Boss eignen oder womöglich gar ein kreativer Liebhaber sind, dann nur zu. Und von dem Geld, das Sie so beim Therapeuten sparen, können Sie ja noch eine kleine Überweisung an den Finanzminister tätigen, damit der arme Kerl nicht immer so schrecklich sparen muss! **(jn)**



Der beste Tipp für Psycho-Mum ...

BIZARRE ANWENDUNG
ZUG NACH NIRGENDWO



Raily 3.0 – der Alptraum der professionellen Gleisplanzeichner.

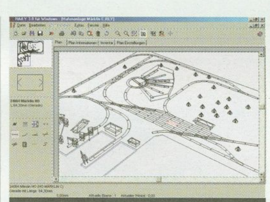
Nicht nur zum Lachen geht man hier zu Lande in den Keller, denn dort steht oft eine Modelleisenbahn. Ha!

Gleisplanzeichner Karl Kleinlein erschrak sehr: Schon wieder hatte einer seiner besten Kunden, der kleine Michael, einen Auftrag zurückgezogen.

Niemand mochte sich mehr seine Modelleisenbahn-Pläne von ihm zeichnen lassen, jeder benutzte nur noch »Raily 3.0« von NBG. Wenn dies so weiter ginge, müsste er sich auf dem Schwarzmarkt eine Jagdflinte besorgen und damit seiner verarmenden Familie den Umzug in eine Sozialwohnung ersparen. Schließlich war Gleisplanzeichner ja ein ehrenwerter Beruf, und nur weil einige Programmierer ihn fertig machen wollten, würde er noch lange nicht die Flinte ins Korn werfen, ganz im Gegenteil. Sie würden ihn noch kennen lernen. Leute wie er hatten einst das Land groß gemacht und jetzt ließen sie sich nicht einfach wie ein benutztes Papiertaschentuch wegwerfen.

Kunden sind zum Melken da

Natürlich hatte er seine Kunden gerne gemolken, das war ja auch keine Schande. Meist waren es kleine ambitionierte Jungs, die von einer Karriere als Lokführer träumten – oder deren farbenblinde Väter, die einst schändlich an der Signalprüfung gescheitert waren. Meist kamen diese ahnungslosen Kunden nach Weihnachten oder nach ihrem Geburtstag zu ihm und waren der Verzweiflung nahe. Im Gepäck hatten Sie all die gerade frisch ausgepackten Schienen und wussten doch nicht, wie man etwas anderes als ein Oval aus diesem Rohmaterial zusammenbasteln könnte. Und Ovale sind so ziemlich das Letzte, wenn man mit seiner Modellbahn Freunde beeindrucken möchte. Sie träumten von wilden Abzweigungen, gigantischen Kopfbahnhöfen und romantischen Haltepunkten, doch niemand, niemand hatte ihnen einen Plan für all diese Phantasien beigelegt.



Und dann sieht man die Pläne auch noch in 3D!

Wenn diese Opfer sein Büro betraten war es jedes Mal so, als ob wandelnde Banknoten durch die Tür hineinspazierten. Wer erst einmal einen Fuß über seine Schwelle gesetzt hatte, war verloren. An den Wänden hingen Pläne von Modelleisenbahn-Anlagen, die er zuvor für andere Kunden gezeichnet hatte – dies waren quasi seine Köder. Selbst aus wenigen Schienen konnte er wahre Wunderwerke der menschlichen Imagination erschaffen. Hatten die Modelleisenbahner erst einmal angebissen, war es ihm ein Leichtes, ihnen noch viel größere Träume aufzuschwatzen. Skrupellos redete er ihnen ein, ihr Lebensglück sei erst mit einer 30 oder 40 Quadratmeter großen Eisenbahn perfekt – der fällige Anbau für den Hobbykeller sei ja wohl das Mindeste, was man in seine Zukunft investieren könnte. Mit jeder von ihm gezeichneten Schiene potenzierte sich die Summe, die er den ahnungslosen Kunden in Rechnung stellen konnte. Jede locker dahingeschmierte Weiche bedeutete eine neue Rate für seinen Ferrari, jeder Schattenbahnhof eine Anzahlung für seine Villa am Meer.

Bonjour Tristesse

Doch jetzt gab es da dieses dumme Raily 3.0. Ade ihr Jachten und Pediküren, lebt wohl ihr Trüffelaufläufe! Bittere Zeiten brachen an, denn für fast alle gängigen Modellbahn-Systeme und Spurweiten waren dort die Schienen enthalten. Im Handumdrehen konnte so jeder seine eigenen Gleispläne am Computer entwerfen. Egal ob LGB oder Märklin, niemand würde mehr einen überbezahlten Gleisbahnzeichner in Anspruch nehmen. Dabei hatte sein Ur-Ur-Großvater dieses altehrwürdige Handwerk schon an König Friedrichs Hof ausgeführt, angeblich hatten sogar Wiener Gleisplanzeichner 1612 einen Türkensturm abgewehrt. All dies zählte nicht mehr in dieser grausamen, schnelllebigen Welt. Aber er würde nicht aufgeben und die Flinte vorerst einmotten, denn gerade hatte der Bund der Gleisplanzeichner eine Fortbildungsmaßnahme angekündigt: Er würde sich einfach zum lizenzierten Pokémon-Dompteur umschulen lassen und vom Taschengeld all der unerfahrenen Fünfjährigen ließe es sich sogar noch besser leben! Sie würden ihn noch kennen lernen, diese kleinen Racker und ihre gestressten Mütter! Ha! **(tw)**

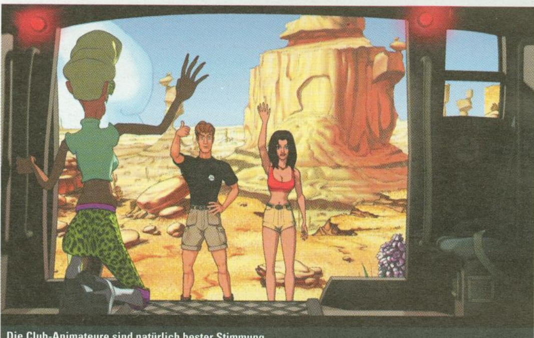
Raily 3.0

- **Hersteller:** NBG Multimedia
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486er, 16 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Praktischer als die Lottozahlen.
- **Originalitätsfaktor:** Origineller als die Zeitansage.
- **Mögliche Folgeschäden:** Wird Millionen von Gleisplanzeichnern in die Arbeitslosigkeit stürzen.
- **Das PC-Player-Fazit:** Modelleisenbahner werden ist nicht schwer, Modelleisenbahner bleiben dagegen sehr.



RUNAWAY – DAS GEWINNSPIEL!

Wollten Sie schon immer mal bei der Produktion eines Spiels mitmachen? PowerPlay.de und Dinamic Multimedia geben Ihnen beim Adventure Runaway die Chance dazu!


Die Club-Animateure sind natürlich bester Stimmung.

Als Hauptpreis des Gewinnspiels winkt eine Einladung nach Hamburg, bei der Sie einen Tag die Lokalisierungsarbeiten begutachten und selbst die Sprechrolle einer Figur übernehmen können. Ein absolutes Schmankerl für Spielefans, die auch mal hinter die Kulissen blicken möchten.

»Runaway: A Road Adventure« ist ein klassisches Point&Click-Adventure im Stile von »Baphomets Fluch«. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Studenten Brian Basco, der ohne Vorwarnung von Auftragskillern der Mafia überfallen wird. Also bleibt ihm nichts anderes übrig, als zu fliehen und selbst eine Lösung des »mörderischen Problems« zu finden. Auf seiner Flucht lernt Brian die Stripteasetänzerin Gina kennen – sollte sie ihm etwa aus der Patsche helfen können?

Über 50 Personen treten bei Runaway in mehr als 100 Örtlichkeiten auf. Zu Storydetails und den Rätseln lässt sich im Moment noch wenig sagen, da die Designer derzeit noch mitten in der Programmierung stecken. Allerdings zeigt der Grafikstil schon jetzt, dass die spanischen Entwickler ihr Handwerkszeug verstehen! Fein gezeichnete 2D-Hintergründe, in die sich die 3D-Charaktere perfekt einpassen, detaillierte Licht- und Schatteneffekte und sanftes Scrolling lassen auf ein Adventure-Highlight hoffen. Der eigens komponierte Sound im Stile einer Sheryl Crow unterstützt die Stimmung des Spiels ebenso wie die witzigen Dialoge. Damit Sie sich selbst einen Eindruck machen können, haben wir ein Runaway-Video auf unsere Heft-CD gepackt. Und mit etwas Glück dürfen Sie sogar bei den Lokalisierungsarbeiten mitmischen!


Typisch spanisches Entwicklerhaus: Die Sonne flirrt, das Land verdorrt und alle schwitzen.

Wie kann man teilnehmen?

Um beim Gewinnspiel mitmachen zu können, gehen Sie im Internet auf die Site www.powerplay.de und klicken den Runaway-Button. Dort haben Sie die Möglichkeit, Ihre Adresse und E-Mail einzutragen und die Gewinnfrage zu beantworten. Diese lautet: »Wie heißt das Entwicklerteam, das Runaway für Dinamic Multimedia programmiert hat?« Ein kleiner Tipp: Der richtige Name erscheint im Vorspann des Videos!


Der Sonnenanbeter scheint ein Gummi-Fetischist zu sein, warum sonst fläzt er auf Reifen herum?

Was kann man gewinnen?

Als Hauptpreis winkt eine Einladung nach Hamburg zu den Lokalisierungsarbeiten der deutschen Version; Bahnreise, eine Hotel-Übernachtung und ein nettes Abendessen ist natürlich im Preis inbegriffen. Der Gewinner (oder die Gewinnerin) erhält die Chance, eine Nebenrolle zu sprechen – das heißt: Sie werden im fertigen Spiel mit Ihrer Stimme enthalten sein! Daneben gibt´s als Trostpreise noch zehn T-Shirts – ein Teil einer limitierten Auflage, die exakt einem T-Shirt von Brian aus dem Spiel nachempfunden wurde.

Zehn T-Shirts freuen sich auf einen neuen Besitzer.

Wer kann mitmachen?

Die Teilnahme ist ab 18 Jahren möglich – außerdem sollten Sie in der Zeit vom 26. 2. bis zum 13. 3. 2001 für den Besuch auch Zeit haben. In diesem Zeitraum wird die Lokalisierung stattfinden – ein genauer Termin für die Sprachaufnahme wird dann kurzfristig mit dem Gewinner abgesprochen. Der Online-Einsendeschluss für die Teilnahme ist der 21. Februar 2001; nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen können Mitarbeiter von Dinamic Multimedia und des Future Verlags. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück! **(Jan Binsmaier/md)**

MINI-ABO

TESTET PSM2 IM MINI-ABONNEMENT!

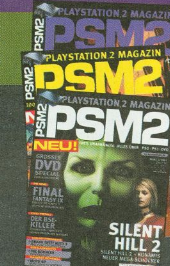


3 Ausgaben für nur 12 Mark.

PSM2 – Alles über PS2 • PS1 • DVD
Das 100% unabhängige Magazin

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

PSM2
DEINE ABO-VORTEILE



- **PSM2**
  informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2**
  kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2**
  und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON

JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP13

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Media with passion

STEFFIS MAILBOX

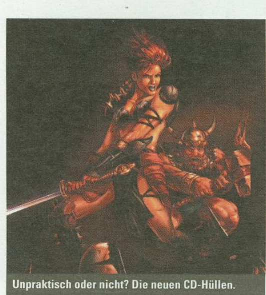


Wo gibt es das Buch über die Historie der Videospiele? Fördert »Hitman: Codename 47« die Gewalt in Computerspielen? Wie finde ich einen Job in der Spielebranche? Kann Lars Croft mit Lara mithalten? Die Antworten finden Sie wie immer hier ...

■ KONTRA NEUE CD-HÜLLEN

Warum habt Ihr die CD-Inlays verändert? Die alten waren so praktisch für die Archivierung der PC-Player-CDs in Jewelcases! Nun passen sie nicht mehr, beziehungsweise ich muss sie erst mühsam zurecht schnippeln. Ist das wirklich nötig? Oder war die Umstellung mit geringeren Produktionskosten gekoppelt? **(Özcan Kalkan)**

Tatsächlich ist das neue CD-System etwas günstiger, aber das war für uns nur ein angenehmer Nebeneffekt. Als wir die neue Unterbringungsmöglichkeit für CDs gezeigt bekamen, waren wir gleich völlig begeistert. Denn jetzt sind die Scheiben optimal geschützt und lassen sich nach der Benutzung wieder in ihre eigene Hülle zurückstecken. Und wer sie in ein Jewelcase packen möchte: Inhalt samt Bild liegen als Datei auf der CD vor und müssen nur noch ausgedruckt werden!



Unpraktisch oder nicht? Die neuen CD-Hüllen.

■ PRO NEUE CD-HÜLLEN

Ich bin seit zwei Jahren treuer Leser Eurer Zeitschrift, und seit der letzten Ausgabe fällt mir nicht mal ein einziger Kritikpunkt mehr ein. Das letzte Manko, das es früher zu beanstanden gab, war die Verpackung der CDs. Zuerst hat man sich das Cover ruiniert, dann kam endlich das System mit dem Karton zum abreißen. Das Problem dabei: Einmal CDs rausgenommen, und schon hat man sich nach einer Hülle oder Ähnlichem umsehen müssen, weil der Karton zum wegwerfen war. Und was erblickten da meine Augen in der letzten Ausgabe: Eine wiederverschließbare Hülle!!! Jetzt bin ich noch – falls das überhaupt geht – glücklicher, wenn ich Euer Heft in Händen halte. **(Thomas Rothländer)**

Vielen Dank für Dein Lob! Genau das war unsere Absicht bei der Einführung der neuen Papphüllen. So hat jeder, mit oder ohne Jewelcase, gleich eine gute Aufbewahrungsmöglichkeit für die kostbaren Silberlinge – denn wer würde schon gerne die Gesamtkollektion unserer Multimedia-Leserbriefe wirklich missen wollen?

■ BUCHTIPP

Im Artikel »Zehn Männer und ein Jahr« listet Herr Rist unter der Rubrik »Buch des Jahres« ein Werk mit dem Titel »The First Quarter: A 25-Year-History of Video Games« auf. Zu diesem Titel war es mir leider nicht möglich, Angaben irgendwelcher Art zu finden. Da mich das Thema sehr interessiert, würde ich mich sehr freuen, wenn Sie mir mitteilen könnten, welcher Autor oder Herausgeber dieses Werk bei welchem Verlag herausbringt. Die passende ISBN-Nummer wäre natürlich toll. Ich bedanke mich schon jetzt für Ihre Mühen. **(Mario Klann)**

Machen wir doch glatt! So viele Leute haben nach dem Schmöker gefragt, dass wir Euch da gern helfen wollen. Das Buch ist von Steven Kent geschrieben worden und erscheint bei BWD Press unter der ISBN-Nummer: 0970475500. Viel Spaß bei der spannenden Lektüre ...

Unter unseren Lesern sehr begehrt: Dieses schöne Buch über die Historie der Videospiele.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ ONLINE-UMFRAGE

Wir hatten eine Online-Umfrage gestartet und versucht herauszufinden, was unsere Leser zu einem Spiegel-Online-Artikel sagen. In diesem wurde uns verantwortungsloser Umgang mit dem Thema Gewalt am Beispiel von »Hitman: Codename 47« vorgeworfen.



Zu geschmacklos? »Hitman: Codeman 47« versetzt Sie in die Rolle eines Auftragskillers.

Ich mache bei Ihrer Umfrage nicht mit, da das Thema eine ausführlichere Betrachtung benötigt, als das Ankreuzen von vorgefertigten Antworten.

Oft wird gesagt, was sich verkauft ist »gut«. Genau da liegt aber unser Denkfehler. Ein Programmierteam verkauft in seinem Spiel Brutalität zwecks Mehrung des eigenen Vermögens. Der Hitman im Spiel selbst bringt virtuelle Menschenabbilder zur Vermehrung seines Vermögens um. Er ist ja ein Auftragskiller. Hier kann man unschwer die Augen vor einem möglichen Zusammenhang verschließen. **(Tobias Baur)**

Ein ganz heikles Thema schneidest Du da an. Erst einmal: Jedes Programmierteam arbeitet im Prinzip, um damit Geld zu verdienen. Das aber letztendlich mit diesem Spiel zu vergleichen, ist aber ein wenig weit hergeholt. Ein kleiner Ver-

gleich von uns gefällig? Im Film »Leon, der Profi« geht es ebenfalls um einen Auftragskiller. Ist der Film deshalb gewaltfördernd oder geschmacklos? Keineswegs, denn dem Regisseur Besson gelingt es, ein vielschichtiges Bild von Leon zu zeichnen. Auch bei Hitman gibt es eine Hintergrundgeschichte und eine Charakterentwicklung – von der ich hier jetzt aber nichts verraten möchte, denn der eine oder andere hat das Spiel vielleicht noch nicht zu Ende gespielt ... Klar: Hitman ist kein Titel für Kinder, ganz sicher nicht. Aber ein charakterlich gefestigter Erwachsener sollte doch mit dargestellter Gewalt umgehen können, oder etwa nicht?

JOBS IN DER SPIELEBRANCHE

Da ich kurz vor dem Abschluss meines Examens stehe (BWL mit Schwerpunkt Wirtschaftsinformatik und Logistik) und dann gerne in der Spielebranche arbeiten möchte, bitte ich Euch um Hilfe! Ich habe leider gar keine Ahnung, welche Möglichkeiten mir dort offen stehen würden (auf gar keinen Fall möchte ich etwas mit Marketing oder Netzwerkverwaltung zu tun haben) und hoffe, dass Ihr mir ein paar Anregungen oder Vorschläge geben könnt.
(Gilbert Kelm)

**Es gibt eine mannigfaltige Auswahl an Jobs in der Spieleindustrie. Da wäre etwa der Produkt-Manager, der ein Spiel beim Publisher betreut, Kontakt zum Programmierteam hält und Materialien für das Marketing besorgt. Dann wäre da noch der Pressesprecher, der mit meinen Jungs redet und natürlich versucht, sie davon zu überzeugen, dass seine Spiele die besten sind. Oft geht das aber auch Hand in Hand mit dem Marketing selbst – und das möchtest Du ja nicht machen.
In der Spieleentwicklung selbst sind fähige Programmierer und Grafiker immer gefragt – eine gute Adresse ist da zum Beispiel das Internet-Forum www.usf.de (Unterhaltungs-Software-Forum), wo so ziemlich jeder deutsche Entwickler vertreten ist.**

WO IST STARKILLER?

Ich bin da vor kurzem über alte PC-Player- und Power-Play-Ausgaben gestolpert und habe mich gefragt, was eigentlich aus dem »Starkiller«-Comic geworden ist.
(Andreas Schmitt)

Tja, der arme Starkiller hat schon vor langer Zeit das Zeitliche gesegnet. Einen kurzen Auftritt hatte er noch in der Ausgabe 1/98, dann war es still um unseren Weltraumhelden. Eine Reaktivierung war zwar angedacht, aber unsere Auswertungen haben ergeben, dass Starkiller-Comics nicht auf viel positives Leser-Echo stößt.

LOB

Als ich die letzte PC-Player-Ausgabe gekauft habe, waren beide CDs kaputt. Ich schrieb Euch eine E-Mail mit der Bitte, mir – wenn möglich – neue CDs zu schicken. Diese trafen dann auch prompt per Post bei mir ein. Eigentlich habe ich gar nicht damit gerechnet, dass Ihr reagieren werdet. Aber nun bin ich sprachlos – das war das erste Mal, das jemand auf meine Anfrage reagiert hat. Es macht mir wirklich Spaß, diese Zeilen zu schreiben, denn ich bin auch im Kundendienst tätig und weiß, dass sich die meisten Leute nur beschweren können und nicht einmal einen Funken Dankbarkeit zeigen, wenn man etwas für sie macht.
(Harald Holzapfel)

Dies Lob gebührt unserer Noch-Assistenz Angela, die immer sofort Anfragen wegen defekter CDs beantwortet und die Scheiben verschickt. Wir können jedenfalls guten Gewissen von uns behaupten, dass an die Redaktion geschickte E-Mails baldigst gelesen und schnellstmöglich beantwortet werden.

WERDEN SPIELE ZU SIMPEL?

Tut mir leid, aber ich muss Heinrich Lenhardt (wenn auch nur dezent) widersprechen! Ich denke, dass absolut keine Notwendigkeit besteht, eine – wenn auch noch so kleine – Lanze für die Simplizität zu brechen. Klar, leichte Zugänglichkeit, Spielkomfort und moderater Schwierigkeitsgrad machen das Zockerleben angenehm und erlauben auch mal ein befriedigendes Spielchen nach Feierabend – soweit kann ich Heinrich durchaus zustimmen. Aber der allgemeine Trend geht ja ohnehin in diese Richtung, und Komplexitätshämmer wie »Baldur's Gate 2« stellen nach wie vor die Ausnahme dar. Da hilft es auch wenig, wenn Lenhardt die alte These beschwört, dass es auf die Länge ja eigentlich gar nicht ankäme - schließlich sind es nicht zu lange, schlechte Spiele, die den Zocker ärgern, sondern zu kurze gute. Demgegenüber gibt es eine ganze Reihe von Spielern, die sehr wohl »flennen« wenn sie – gemessen am Anschaffungspreis für so ein Spiel – zu schnell durch sind. Freuen wir uns lieber, dass zurzeit zumindest im Rollenspiel-Lager selbst Spieler entgegengesetzter Couleur mit »Diablo 2« beziehungsweise Baldur's Gate 2 voll auf ihre Kosten kommen.
(Jan Puhlmann)

Worauf Heini hinaus will, ist doch etwas ganz anderes: Ein gutes Spiel muss nicht komplex sein, das hat er ausdrücken wollen. Bestes Beispiel dafür ist »No One Lives Forever«: Eine recht simple Angelegenheit, dafür macht es aber einen Heidenspaß, da immer wieder etwas Neues zu bestaunen ist, und zwar das ganze Spiel hindurch. Und mal Hand aufs Herz: Ist ein Super-Spiel nicht immer zu kurz?


Baldur's Gate 2: Gerade richtig oder zu komplex für Anfänger?

LARS CROFT WILL RETURN!

Die Autogramm-Wünsche an unseren etwas anderen Star Lars Croft haben alle denkbaren Umfänge gesprengt – fast so, wie der Action-Held selbst! Wir drucken aus der Flut seiner Fan-Post drei Hymnen ab; aus Personenschutz-Gründen bleiben die Absender natürlich anonym!

Hi Lars Croft,
ich hätte gern ein Autogramm.
Weiter so mit der Serie, hoffentlich ist sie auch im nächsten Heft wieder dabei. Nieder mit Lara, lang lebe Lars!

Hey Lars!
Du alter Schwerenöter (augenzwinker), na? Wie wär's mit einem Autogramm (von Dir an mich, nicht umgekehrt)? Du könntest diese netten roten Shorts beilegen, die (sabber) haben mir (lechz, stöhn) gut gefallen.
Da ich erahne, was für ein Wahnsinnskerl Du bist (in jeder Beziehung, höhö), wirst Du meiner Aufforderung sicher nachkommen. Also, Autogramm an :
[redacted]

Lars oh Lars
schenk uns Deinen Hüftschwung Lars,
damit Du so bleibst wie Du bist,
iss immer viel Mars, treibe nie Sport
und laufe nicht rum,
denn ich habe gehört, laufen macht dumm.
Die Spatzen pfeifen es von den Dächern
und es dringt an meine Ohren:
Ein neuer schönerer Actionheld
ist nun auserkoren.
Auserkoren, um uns allen den
Spielspaß wiederzubringen,
wir wollen uns nicht mehr nur
an Lianen rumschwingen,
wir werden Dir die schönsten
Lieder darbringen,
oh Du unser neuer
Held der Actionwelt.
(Anmerkung der Redaktion:
Leider können wir hier nur
die erste Strophe abdrucken ...)

Lars Croft, Beschützer von Witwern und Waisen macht sich gerade um Randgruppen unserer Gesellschaft verdient.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
mailbox@pcplayer.de
Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

PC PLAYER 4/2001 ERSCHEINT AM 7. MÄRZ*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

BEFREIT VOM EISE ...
SPRUDELN DIE QUELLEN

Okay, so richtig prächtig wie vor dem Fest der Liebe fließt der Software-Nachschub auch im Monat März noch nicht, aber ein paar große Namen stehen mittlerweile doch zur Debatte. Daher möchten wir Sie bitten, kurz mal auf die Knie zu fallen und ein inbrünstiges Gebet an den Gott der Spiele zu richten: Oh, Molyneux, der Du über den nächtlichen britischen Wassern schwebst, schenke uns Deine Gunst sowie Dein Spiel (und zwar rechtzeitig, wenn's denn recht ist) ... Zugegeben, dies ist eine ziemlich wackelige Ankündigung, aber mit ein bisschen Glück könnte Black & White gerade noch so in die nächste Ausgabe hineinrutschen.



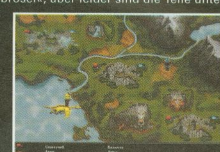
Und wenn nicht, dann hätten wir da immer noch unseren Dauerbrenner [gelb]Die Siedler 4[gelb] (diesmal nun wirklich!) oder das praktisch fertig gestellte Gothic. Auch nicht zu verachten wären F1 Racing Championship, Startopia, Three Kingdoms, Evil Twin, Clive Barker's Undying, Severance – Blade of Darkness oder Legend of the Blademasters. Einen monstermäßig mächtigen Monat März wünscht Ihnen Ihre PC-Player-Redaktion.





ZUM LAUFEN VERFÜHRT
SO FUNKTIONIEREN AUCH ÄLTERE SPIELE

Sie kennen das: Da stehen zu Hause noch die genialen »Abenteuer von Horst-Sergio« oder »Sim Semmelbrösel«, aber leider sind die Teile unter Windows 98 ums Verrecken nicht mehr zum Laufen zu bringen. Na ja, wir haben unseren Star-Techniker Jochen mit alten Beweisfotos erpresst, und siehe da, schon erklärte er sich bereit, nächsten Monat sein Trickkästlein zu öffnen. Also, Leute: Horst-Sergio bitte noch nicht in den Sperrmüll geben!





DER MÄRZ WIRD ...
MODSIG!

Luc und Jochen, unsere beiden Scharfschützen, sagen Ihnen, wo Sie die genialsten und neuesten MODs für Ihre Lieblingsspiele herbekommen. Für fröhliche Aufrüstung nehmen Sie die neue Player ins Visier! Kleiner Tipp: Sie campt im nächsten Kiosk ...



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

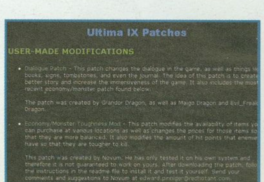
FINALE

SELBSTHILFE

Da von Origin oder Electronic Arts in Richtung »Ultima 9«-Patch schon seit längerem nichts mehr zu erwarten ist, behelfen sich einige Fans selbst. Auf der Internet-Seite www.ultimadungeon.com/u9patches.html befinden sich seit kurzer Zeit zwei Patche, einer sorgt für ein verbessertes Dialog-System, der andere reguliert die zu erwerbenden Gegenstände und die Trefferpunkte eventueller Gegner. In einer streng geheimen Liste unter dem Seitenpfad »GeheimusgroßusPC-Playerus« fanden wir aber fünf noch viel spektakulärere Patche, die demnächst angeboten werden sollen.

1. Der Millionen-Dollar-Patch: Versetzt das Spiel in einen Zustand, als hätten Origin bei der Entwicklung noch zehn Millionen Dollar zusätzlich zur Verfügung gestanden.

2. Der Sex-Patch: Macht aus der lahmen Pennälerliebe mit Raven eine vor Erotik nur so berstende Kamasutra-Lektion mit vielen Bettszenen und Striptease-Sequenzen, in denen Raven alles gibt, um das Herz des Avatars zu gewinnen.


Ultima IX Patches

USER-MADE MODIFICATIONS

- Dialogue Patch – This patch changes the dialogue in the game, as well as things lik books, signs, tombstones, and even the journal. The idea of this patch is to create better story and increase the immersiveness of the game. It also includes the most recent economy/monster patch found below.

  The patch was created by Grandor Dragon, as well as Malgo Dragon and Evil_Freak Dragon.

- Economy/Monster Toughness Mod – This patch modifies the availability of items yo can purchase at various locations as well as changes the prices for those items so that they are more balanced. It also modifies the amount of hit points that enemie have so that they are tougher to kill.

  This patch was created by Novum. He has only tested it on his own system and therefore it is not guaranteed to work on yours. After downloading the patch, follo the instructions in the readme file to install it and test it yourself. Send your comments and suggestions to Novum at edward.pinniger@redhotant.com.

Der Dialog- und der Ökonomie-Patch sind nur Kleinigkeiten im Vergleich zu den Wundern, die uns demnächst erwarten.

3. Der Anti-Vielkoch-Patch: Negiert die Einflüsse der verschiedenen Projektleiter und Ideengeber, die Richard Garriott ins Handwerk pfuschten oder ihm schlechte Gedanken ins Hirn bliesen.

4. Der Perfektes-Spiel-Patch: Macht Ultima 9 zu dem Spiel, dass wir uns vor einem Jahr alle so sehnlich gewünscht hatten.

5. Der Paradies-Patch: Alle Menschen werden reich, gesund und glücklich, es gibt keine Hungersnöte und Kriege mehr auf der Welt, und niemand braucht mehr zu arbeiten.

FINALE-QUIZ

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Was ist laut einer Umfrage auf unserer Homepage die Innovation im Bereich Hardware, die sich unsere Leser am sehnlichsten wünschen?

a) Ein Force-Feedback-Spezial-Stuhl: Dieser begnügt sich nicht mit simplen Rütteleffekten (Helm und Anschnallgurt werden allerdings empfohlen), sondern bekocht den Spieler auch und wiegt ihn zur Nachtzeit in den Schlaf.
b) Ein Indizierungssensor: Erscheinen auf Ihrem Monitor gewalttätige oder unzüchtige Szenen, wird dieser sofort zur Explosion gebracht.
c) Eine Geruchskarte: Spricht endlich einmal den fünften Sinn des Spielers an. Im Preis enthalten ist das Extrem-Adventure: »Auf der Jagd nach Gullymann, dem Schlächter in den Kloaken von London.«

MATSCHGELBES MISSVERSTÄNDNIS

Eine interessante Beobachtung machte unser Leser **Ivan Mahnet** aus Regensburg. Aus dem Spiel »No one Lives forever« schickte er uns folgenden Screenshot. Bekanntermaßen findet dieses Spiel in den 60er Jahren statt. Und nun die Kuriosität: Damals gab es noch gar keinen Lippenstift mit dem Chanel-Farbton Nummer 31: »Matschgelb«. In Wirklichkeit wäre Cate Archer mit dieser mangelhaften Tarnung ihrer Sprengbombe sofort aufgeflogen, kein Mensch wäre darauf hereingefallen, niemand! Mit dieser Beobachtung hat Ivan bewiesen, dass er ein echter Kenner der Flower-Power-Zeit ist. Oberflächlichere Menschen hätten angenommen, dass mit dem Geldschein irgendwas nicht in Ordnung sein könnte. Gab es die im modernen Design nicht erst seit 1991? Aber derartige Vermutungen sind natürlich Humbug. **(uh)**




Sehr gut beobachtet, Ivan. Vielen Dank.

INTEL SCHLÄGT WINDOWS

Bereich / Thema wählen: | News | Downloads | Tests | Updates | Shopping | Auktionen | Spiele | EXTRA

ZDNet News

Russland: Windows-Bier und -Zigaretten

Auch Intel-Knödel sind zu haben

05. Januar 2000 (dmu)

Wie erst jetzt bekannt wurde, sind in Russland seit Wochen "Intel"-Knödel und "Windows"-Bier und -Zigaretten auf dem Markt. Die westlichen Markennamen sollen den Verkauf der Lebens- und Genussmittel fördern.

Der Chef der Wodka-Brennerei und Brauerei Professor Solonin, Andrei Solonin, erklärte zum Launch des Bieres mit dem "Windows"-Logo im November 1999 in der "St. Petersburg Times": "Wir haben keine Angst vor Microsoft, eine Klage wäre vielmehr kostenlose Werbung für uns. Zudem wissen Sie doch, wie langsam unsere Gerichte arbeiten". Wichtig sei, dass der Name einen hohen Wiedererkennungswert habe. Darüber hinaus habe er "Windows" gemäß den russischen Bestimmungen als geschützten Namen für Lebensmittel, Alkoholika und Tabakwaren registrieren lassen. Tatsächlich bestätigten russische Experten, dass Markennamen in der ehemaligen UdSSR nur unzureichend geschützt seien.

◄ vorige | nächste ►

Übersicht:
- News des Tages
- News-Archiv

Archiv:
- Schirinowskij droht Westen mit Viren

Russischer Erfindungsgeist sollte nie unterschätzt werden. Selbst erste Versuche mit Dynamit-Schnaps und Nitroglyzerin-Brot in den Steppen Sibiriens verliefen bereits sehr erfolgsversprechend.

Eine im Grunde nicht erstaunliche Meldung erschien Anfang Januar auf www.zdplanet.de: In Russland werden schon seit längerem Windows-Bier und Intel-Knödel angeboten. Auf diese Idee brachte die Russen der extrem scharfe Winter. Ersten Untersuchungen zufolge sollen die Prozessoren von Intel, so sie nur lange genug gekocht werden, einen durchaus schmackhaften Teig ergeben, mit dem die an schwarzgebrannten Wodka gewöhnte russische Verdauung problemlos fertig wird. Das Windows-Bier hingegen kommt nicht gut an. Selbst eifriges Schütteln der mit Wasser und Windows-Vollversionen gefüllten Fässer ergab ein nur sehr dünnes Aroma und überhaupt keinen Rausch.

tikis MS-SpielDOSe

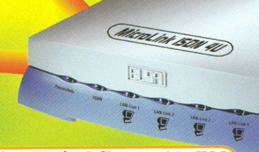


ELSA ISDN – Alles, was du willst!









MicroLink™ ISDN 4U

Für nur 499,– DM*

Plug & Play & Fun



ELSA MicroLink ISDN 4U

Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.

Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.

***ELSA MicroLink ISDN 4U.* Einfach Plug & Play & Fun.**



ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!
Das *ELSA MicroLink ISDN USB* wurde Produkt des Jahres bei der Leserwahl der Zeitschrift connect.

ELSA

www.elsa.de

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · **Sonnenweg 11** · **52070 Aachen** · **Deutschland** · **Infoline** +49-(0)241-606-5112 · **Faxline** +49-(0)241-606-5199